平成2年8月10日発行(毎月1回10日発行)第4巻第8号(通巻41号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊MSX・FAN

●NEW
シェナン・ドラゴン
陽炎迷宮
ベロンチョ身体検査
魔導師ラルバ総集編
ディスクステーション8月号
ピーチアップ5
ピンクソックス3

●LIST
ゲームプログラム11本

●㊙情報満載
〈フォクシーの桃色図鑑と
空想科学読本スペマンほか〉
ゲーム十字軍

MSX 400 夢をのせて400万台

●特別付録
三國志Ⅱ攻略ガイドブック

●ATTACK
ソリッドスネーク
シュヴァルツシルトⅡ

●SCOOP
エメラルド・ドラゴン
ドラゴンスレイヤー英雄伝説

1990
AUGUST
490YEN
8

KONAMI

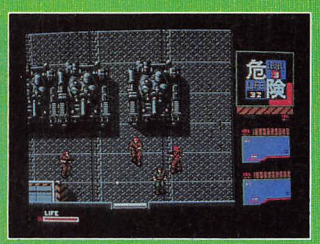
「ソリッド スネーク」に再び指令が発動された。
「潜入作戦」独特の緊張感と臨場感が、全身に波状襲来。
ゲームの世界に、能動的体験を出現させた
リアルストーリー&リアルシーン。
「メタルギアワールド」が、再び挑発する。

METAL GEAR 2
SOLID SNAKE

TM

ソリッド スネーク　メタルギア2

© KONAMI 1990



MSX2 MSX2+ 対応　SCC 搭載　4M ROM／7月20日発売　7,800円(税別)

●コナミ週刊テレホンサービス実施都市【北海道地区】札幌(011)241-4900【東北地区】青森(0177)22-5731 秋田(0188)24-7000【関東地区】東京(03)262-9110【北陸地区】新潟(025)229-1141
【関西地区】大阪(06)334-0399【四国地区】松山(0899)33-3399【九州地区】福岡(092)715-8200 大牟田(0944)55-4444 志布志(0994)72-0606 鹿屋(0994)44-3977以上、全11局ただいま開設しております。

潜入と破壊の美学。

Operation 1

「潜入作戦」完遂のカギは、いかに敵に見つからず
目標に近づくかにある。物音は立てるな！ ホフク姿勢で
車両の下に潜んだり、金網の破れ目から侵入したり、
頭を使って敵の裏をかくのだ。また、情報は極めて重要だ。
暗号や、チェコ語などをうまく解読しながら、
静かに、忍耐強く、敵の深部に潜りこめ！
任務達成までのキミの主武器は「頭脳」なのだ。
では、健闘を祈る……over。

●MSXマークはアスキーの商標です。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

SONY

MSX

夢をのせて400万台。

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する。もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円（税別）

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円（税別）

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップⅡ』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円（税別）

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。（右）そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。（左）

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円（税別）

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円（税別）

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。（MSX2の256色モードにも対応可。）

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円（税別）

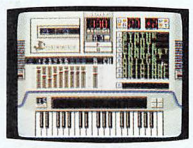
パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円（税別）

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。



らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+

クリエイティブパソコン F1 XV
HB-F1XV 標準価格69,800円（税別）

F1-SYSTEM

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。

● MSX はアスキーの商標です。

8 1990 AUGUST CONTENTS

FAN SCOOP

ウルトラ人気の大河ドラマチックRPG//
エメラルド・ドラゴン ——6
オープニングから『第1章王子の旅立ち』まで
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ——10

FAN ATTACK

メタルギアワールドを体感しよう//
ソリッドスネーク ——14
ゲーム開始からロッサリア攻略までをレポートする
シュヴァルツシルトII ～帝國ノ背信～ ——20

FAN NEWS

シェナン・ドラゴン かわいいモンスターとカードで戦うRPG ——100
陽炎迷宮 異世界の迷宮の謎を探るRPG ——101
魔導師ラルバ総集編 DSに連載された変なAVGを一挙掲載 ——102
ベロンチョ身体検査 エッチな身体検査から学園を救え/ ——103

DMfan ——104
ディスクステーション8月号／ピーチアップ5／ピンクソックス3

PROGRAM

ファンダム ——35
1画面5本+N画面4本+10画面1本+FP部門1本
EDファンダム ——45
AVフォーラム ——66
ファンダムパーラー号外 ——70
BASICピクニック ——26
SCREEN5の万華鏡と竜巻忍者
第4回MSX・FANプログラムコンテスト応募要項 ——34
FM音楽館 ——70
オリジナル：ドラマの回想シーン、南国夜中火踊祭、MACK・BIGORAS、POW／コナミ：『ツインビー』よりパワーアップBGM／日本ファルコム：『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』より戦闘／ビートルズ：PAPERBACK WRITER

ゲーム十字軍 ——90
のぞき穴：SDスナッチャー、三国志IIほか／そのほか：新コーナー空想科学読本『スペース・マンボウ』、桃色図鑑『フォクシー』、歴史の散歩道『三国志II』、ビッツーCG講座

情報おもちゃ箱FFB ——30
大恐竜博、サウルスランチ、'90おもちゃショー、最新GM情報ほか

FAN STRATEGY ——96
シュヴァルツシルト:おとり戦法ほか

記憶のラビリンス ——98
第14回 その後の、その後の仁義なきスナッチャー

ゲーム制作講座 ——88
第4回 アイデアがなければ始まらない/

THE LINKS INFORMATION PAGE ——69
フリーマーケットにアクセス集中/

INFORMATION

ON SALE ——108
COMING SOON ——109
クリムゾンIII／ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ／ランスII／聖戦士ダンバイン／ロードス島戦記・福神漬／<追跡COMING SOON>ナムコ
MSX新作発売予定表 6月22日現在の情報を満載 ——113
新連載 いーしょーくーはまだかいな!? ——106
FAN CLIP マイクロプローズジャパン ——114
読者アンケート 掲載ソフト30本プレゼント ——74

短期集中連載

MIDI ——86
最終回 MIDIの楽しさを確かめるQ&A

特別付録

三國志II 攻略ガイドブック
これが三国志のすべて// マニア待望の超完璧データ集//

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

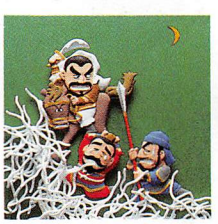
媒体 ❹	2DD×2
対応機種 ❺	MSX2/2+
VRAM ❻	128K
セーブ機能 ❼	ディスク
価格 ❽	6,800円

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／MWはROM、2DDはディスク、FMはMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX Iで動くタイプのものはMSX、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX Iの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-431-1627



FAN SCOOP

前人気No.1！大作RPG登場!!

エメラルド・ドラゴン

壮大なストーリー、洗練されたゲームシステム。他機種版での評価も高い。今までのRPGに飽きた人も、今、RPGがおもしろくてしょうがない人も、とりあえずはこのスクープ見てくださいよ。わくわくしちゃうなあ。

グローディア
☎03-220-5226
発売日未定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

竜が主人公のRPG！

RPGといえば、敵であるモンスターをバサバサとやっつけて経験値を稼ぎ、イベントをこなして目的を達成するということに快感を覚える人が多い。

そのモンスターの中に必ずといっていいほど出て来るのがドラゴンだ。ドラゴンはモンスターの中でもかなり強いほうの部類として扱われていて、姿もそんじょそこらのザコのモンスターたちとは別格扱いで描かれることが多い。強さとカッコよさを兼ね備えた、モンスターのなかでもカリスマ性の高いキャラクターなのだ。

そんな魅力的なドラゴンたちに目をつけたのがこのエメラルド・ドラゴンだ。

主人公はブルードラゴンのアトルシャン。アトルシャンの生まれは時空を超えた小島、ドラゴン小国。ドラゴンたちの住む世界だ。しかし、かつてドラゴンたちは人間とうまく共存し、繁栄を誇った聖地イシュ・バーンで生活を営んでいた。しかし、何者かによってその全土に呪いがかけられドラゴンたちがつぎつぎに倒れてしまった。そこでドラゴンたちは住み慣れたイシュ・バーンを離れ、ドラゴン小国に移り住んだのだ。

そんなドラゴン小国にイシュ・バーンからの難破船が打ち上げられた。その船にはまだ赤ん坊の生存者がいた。赤ん坊はタムリンと名付けられ、ちょうど同じ年頃のアトルシャンと一緒に育てられることになった。タムリンとアトルシャンは人間とドラゴンとの隔たりを超え、本当の兄弟のように育った。

タムリンが16才のとき、ドラゴン族の長である白龍に人間界へ戻ることを勧められる。いやがったタムリンだが、白龍の説得により、イシュ・バーンに帰されることになった。アトルシャンは別れぎわに自分の角を折ってタムリンに渡して言った。「なにかあったらこれを笛にして吹くといい。どこでもすぐにかけつけるからね」。

しかし、イシュ・バーンに戻ったタムリンは、聖地というにはあまりにもほど遠い世界を見てショックをうける。魔王ガルシアの侵略により、全土が戦火にさらされていたのだ。決意を胸に秘め、アトルシャンを呼ぶタムリンの角笛の音が遠くドラゴン小国にまで響き渡る……。

物語はここから始まるのだ。

ドラゴンの子供は何十年に１人しか生まれない貴重な存在だ。それゆえに大事に扱われる

アトルシャンとタムリンはいっしょに育てられた

まるで兄弟のようなアトルシャンとタムリンなのだ

©バショウ・ハウス／グローディア

イカすオープニングなのだ

ゲームの世界にすんなりと溶けこめるように、エメラルド・ドラゴン(略してエメドラ)にはかっこいいオープニングが用意されている。

アトルシャンとタムリンが戦いにおもむくまでのくだりを、視覚からも聴覚からもわかりやすく表現している。

グラフィックは基本的に、先行発売されているPC88・98版のとは違い、新たに作り直されたものだ。ちょっと水彩画っぽい、淡い色調なのがおしゃれだ。しかも、ちゃんとアニメーションするのにはびっくりしてしまう。

BGMは他機種版より音数でまさるMSX-MUSICに対応するべく、アレンジされる予定だ。エメドラのBGMはいままでのゲームにはない独特の雰囲気をかもしだしていて、一聴の価値ありとみた!

イシュ・バーンの世界

アトルシャンのパートナーであるタムリンの故郷、イシュ・バーン。時空の隔たりの中でかつて存在していた、そして今も存在するといわれている聖地。この地にはかつて、おびただしい数のドラゴンが住み着いていた。

ドラゴンは高い知能を持ち、人間とは異なる言語を持ち洗練されていた。表だった人間との交渉はなかったが、広大なイシュ・バーンの中で人間とドラゴンはうまく共存していた。人間を超える能力に守られ、外敵も少なく、まさに聖地であった。しかし、呪いによりドラゴンが姿を消し、いつしか魔王ガルシアの軍により、その全土は戦火の炎につつまれていった。

この戦乱のイシュ・バーンがエメドラの主な舞台なのだ。

↑広大なイシュ・バーンの世界。かなり起伏に富んだ地形をしている

タムリンの角笛により、アトルシャンはこのイシュ・バーンにやってくるのだが、ドラゴンである彼はこの地の呪いにより、ドラゴンの姿のままでは生きていくことができない。その呪いから身を守るのが銀色のウロコだ。これを身につけていれば、ドラゴンは人間の姿になりイシュ・バーンで生きていくことが可能になる。しかし、本来のドラゴンとしての特殊な能力も一切使えなくなってしまうのが痛いところだ。

このことは人間の姿のアトルシャンを見分けられないタムリンに、アトルシャンがウロコをはずし、ドラゴンの姿になったとたん苦しむのを見てもわかる。

ドラゴンとしての本来の力を使わず、人間として、幼馴染(おさななじ)みのタムリンと共に魔王ガルシアに戦いを挑むアトルシャンの姿を描いたのが、エメラルド・ドラゴンなのである。

↑人間の姿のアトルシャンだ

↑タムリン。なぜか魔法が得意なのだ

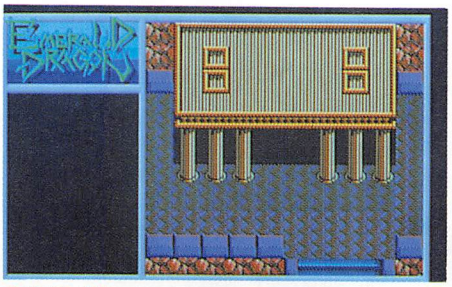
↑敵方の幹部オストラコン男爵

★この写真のみPC88版の画面です

親切なゲームシステムに涙する……

このゲームの舞台、イシュ・バーンの地は前にも書いたとおりかなり広大だ。「え〜／　マップがひろいの〜？　なんか大変そう」と思うのも当然かもしれない。マップが広いってことはたっくさん歩かされて、やること(イベント)が多くてゲームが終わるころにはへとへとになってしまうことが多いからだ。ときにはすぐにやめたくなってしまうようなものも。でも、ご安心召されい。エメドラには親切なシステムが採用されているのだ。ゲームをスムーズに進めるために便利なコマンドも多く採用されている。ゲームにいきづまりを感じたら、仲間を頼って相談コマンドだ。今までマニュアルと首っぴきで調べていたアイテムの効果も説明してくれるコマンドがあるし、自分の状態も一目瞭然(りょうぜん)。

操作性もスムーズで、ゲームにのめりこめること間違いなしなのだ。



MSX版の実際のゲーム画面。まだほかのキャラは入ってない

戦闘はオートで楽ちん！

RPGの戦略は、とくにパーティ制を採用している場合、１回の戦いが大規模になると、パーティ全員に指令を与えたりするのが面倒くさくなってしまう。エメドラもパーティ制をとっているが、そんなストレスを解消するためにオートバトルになっているのだ。オートバトルとはいっても、ただやみくもに敵に突っこみ、自分の体力を計算に入れないなんていうおバカなシステムではなく、傷ついた人は戦いの場の後方で休み、しかも魔法で体力を回復してくれるというかしこさ。しかもキャラクタの動きもスピーディで、アキがこないのがうれしい。

フォーメーションを変えられる

自動戦闘か、マニュアル戦闘か？

勝手に戦ってくれるのでらくらくじゃ

人の出入りの激しさは要チェックだ！

エメドラは基本的にアトルシャンとタムリンの２人が物語の中心的役割を果たすのだが、ほかにも自分の目的を持っている個性的な仲間がパーティにくっついたり離れたりしてストーリーが展開する。

この脇役たちがくりひろげるサブストーリーがエメドラのもうひとつの顔といえるだろう。まだ未熟な戦いしかできない２人をサポートしてくれたり、ストーリーを新たな展開に導いてくれる重要な役目を持っているのだ。

彼らとの出会いはいろいろなパターンがある。こちらが頼み込んで仲間になってもらう人もいれば、王様の命令で助っ人として参加して来る人もいる。

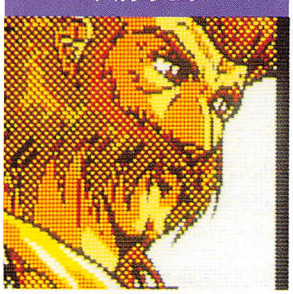
アトルシャン

このゲームの主人公。ブルードラゴンだ

タムリン

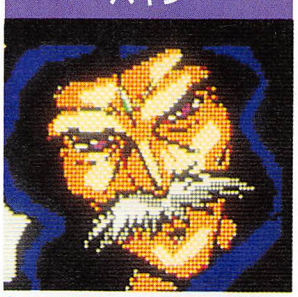
ヒロインであるタムリン。魔法が得意

バルソム



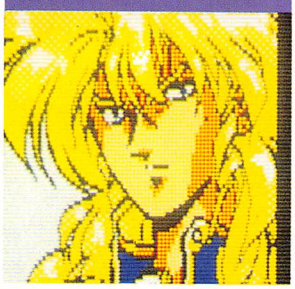
酒好きで、剣の腕もたつ剣士だ

バギン



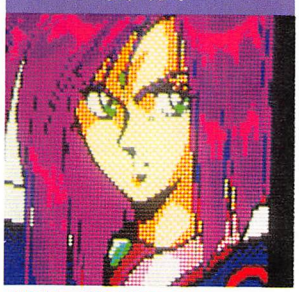
この世界でも一、二をあらそう魔導士

ハスラム



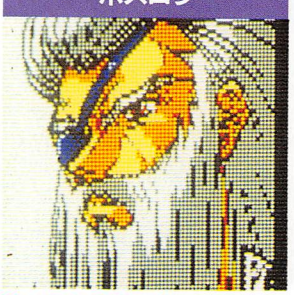
エルバートの王子。プレイボーイだって

ファルナ



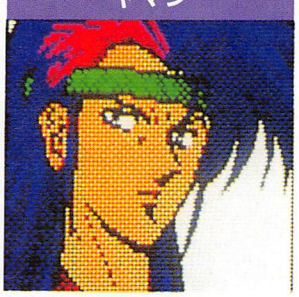
修導士。武術と魔法に長じる

ホスロウ



レジスタンスのリーダー

ヤマン



ダードワ族の首長の息子

★このページの写真は１点を除いてＰＣ88版の画面です

MSX版はどうなるのだろう?

エメドラのMSX版の開発はこの原稿を書いている時点で、オープニングのグラフィックが完成、BGM部分の開発中という状態だ。

開発開始からまだそんなに時間がたっていないのだが、移植を担当しているグローディアの池亀さんにお話をうかがってみたところ、「MSX版のうりはまず、新たに描き起こしたグラフィックですね。X68000と共通部分が多いのですが、グラフィック担当が気合いをいれて描いた絵の数々を見てほしいですね。音の面では、すでに発売されている他機種版がFM音源が3声、PSG音源が3声の合計6声にたいして、MSX-MUSICを使えば、FMが最大9声、PSGが3声の計12声使えますから、当然グレードアップしますよね。期待してください。しかし、スクロールスピードが若干遅くなるのと、容量の関係でディスク枚数が多くなってしまうのは残念なところです」とコメントをいただいた。

発売は今のところ未定だそうだが、年内にはかならずやショップの店頭にならぶことだろう。期待して待っていよう。

一刻もはやく完成することを祈ろう。どんな仕上がりになるのかたのしみだなあ

わくわくして待て!

この世界の生みの親はかく語りき

文・加藤ぱおぱお久人

『エメドラ』最大のウリは、何といっても10数人の味方キャラがおりなす変化の多いストーリーと、そのキャラ1人1人の個性。アトルシャン、タムリンを始めとした若き戦士たち。それからバルソム、ヴァギンといった老練の男たち。1人1人がそれぞれの人生を生きていて、それがひとつの場所と時間に出会う。そして、新たな展開が生まれてくる。ときに笑いがあり、涙がある。「エメラルド・ドラゴン」というキーワードにむらがる多彩な登場人物。これが作りたかったんだ! というところを想像以上に、というか思ったよりぐっとすてきにシナリオ化した飯淳氏の力作なわけですねー。もちろん、ヴィジュアルの木村明広氏やプログラマーの池亀治氏の力も、このゲームには不可欠だったと思うわけで、本当に奇跡的なメンバーだったんじゃないかと思ったりする。身内のひいきって感じだけど、本当にそう思う。もういちどこんなゲームを作れといわれてもなかなかできないんじゃないかな。これは誰にとってもね。

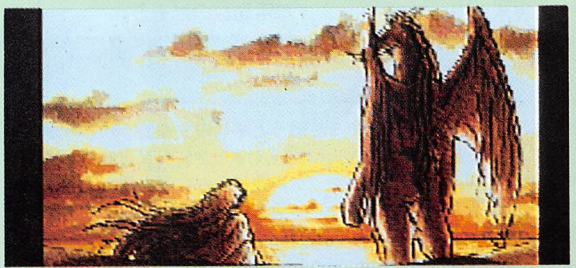
閑話休題。

とにかく、そのへんのところを味わってもらえればいいんじゃないかと思う。絶対、損はしないと思う。まっ、とにかくプレイしてみて!! というのが制作者の希望。

キャラの中でどれが一番好き? という企画を某雑誌でやってたんだけど、こういう人気投票ができちゃうのも『エメドラ』ならではだと思う。結果はやっぱりタムリンの人気がかなり高かった。でも2位以降の順番がけっこうバラツキがあって楽しい。ゲームをやってると、たぶん自分なりに好きなキャラができてくるって感じなのだな、これが。人によって許せるキャラ、許せないキャラ、というのがあるからなんだけど、それがその人の個性を反映していたりする。まっ、人生の鏡とでも申しましょうか……。

個人的に好きなのは、やはりというか、ファルナだ。この娘、魔導士の娘として宮廷に育ち、王子ハスラムに秘かに惚れている。しかも男まさり。相手のハスラムは超スケコマシで、このへんはマッチに対する明菜のような存在なのだ。で、ファルナはケナゲ、と。もちろん、こういった背景が好感というか同情というか、その両方の入り混じった気分を抱かせるのだが、好きな理由はそれだけじゃない。とにかく、戦闘でも大活躍してくれる上に、いいタイミングでヒールの魔法を使ってくれる。タムリンが新しい魔法を覚えるとそれしか使わなくなり、全然ヒールを使ってくれなくなるのとは大違い。ほんっとに、いい娘なの。やっぱり、女の子って気は強くてもいいけど、その中に細やかな感情ややさしさがないとね。

倒れるバギン。どうしたんだろう



オープニングより。海岸でたたずむアトルシャンとタムリン

ハスラムとファルナ。登場はいつ?

イベントでもグラフィックがたくさん

人気の高いタムリンなのだ

FAN SCOOP

店頭デモがスタートして発売までいよいよ秒読み！

Dragon Slayer

The Legend Of Heroes

日本ファルコム
☎0425-27-6501
8月7日発売予定

媒　体	2DD×5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,700円

店頭デモが開始され、来月のMファンが発売になる1日前が発売日。でも、やっぱり待ちきれない。というわけで、今月は第1章を特別にのぞいてしまおうと思うのだ。

ラクチン派からガチガチ派までフォローしたゲームシステム

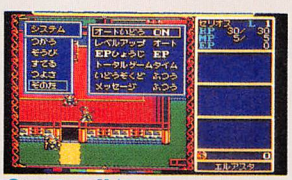
とかくRPGというと、最初のキャラクタ設定や、経験値などの数値上げに時間がかかって、いらいらさせられることがあった。もちろん、細かい設定や数値もそれなりに思い入れのあるキャラクタができ、すてがたいものがある。だが、そのことで何かを見失っていないだろうか。こうやっていろいろとつきつめて考えていくと、それでは、ゲームのシステムをどうおいたらいいか問題になってくる。細かく操作できるタイプか、あんまり手のかからないタイプがいいのか。

そこで、考え出されたのが、どっちでもフォローできるタイプ。レベルアップのときに、すばやさやかしこさなどの数値を自由にわりふることもでき、それをまったくコンピュータまかせにすることも可能な、よく考えられたシステムだ。具体的には下のかこみで紹介しているので、そちらを参照してほしい。とにかく、戦闘も、どの呪文を使い、何で攻撃をかけたらいいのか、1ステップごとに操作することも、それらすべてを自動的に判断して攻撃するようにも設定できるのがこのゲームの最大の特徴だろう。ラクチン派からガチガチ派までが、自分のやりたいようにプレイできるというわけだ。さらに、MSX版にだけついている機能もあるので紹介しておこう。それは、プレイ総時間の表示。別に便利というわけではないけれど、けっこうやったな、と妙に感慨深い気持ちにさせられるから不思議。ちなみに第1章は2時間ぐらいが平均なのだそう。

第1章を終えてゲームの総時間数を表示。1時間19分と短いのはファルコムの名人のせい

システム設定

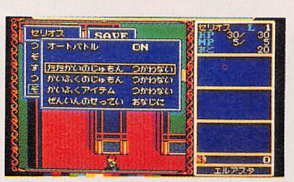
進んでいく先に障害物があってもカーソルを前に押したままで自動的にさけて進むオート移動、レベルアップのときの能力値のわりふり方、レベルアップまでの必要な経験値か現在の経験値かの選択、移動速度、メッセージの出る速さを設定できる。めんどうな人はみんなオートにしておくといい。この設定の変更はいつでも行える。


システムの設定はいつでもどこでもOK

レベルアップのとき能力値をわりふる

戦闘設定

戦闘シーンでの設定。どんどん闘うオートバトルをするかしないか、かってに判断して適当に回復してしまうオート回復をするかしないかを設定する。オートの場合は、戦うときに呪文を使うかどうか、回復するときに呪文を使うかアイテムを使うかなども設定する。パーティのメンバー1人1人に違う設定をすることも可能だ。



レベルアップはオートバトルが便利

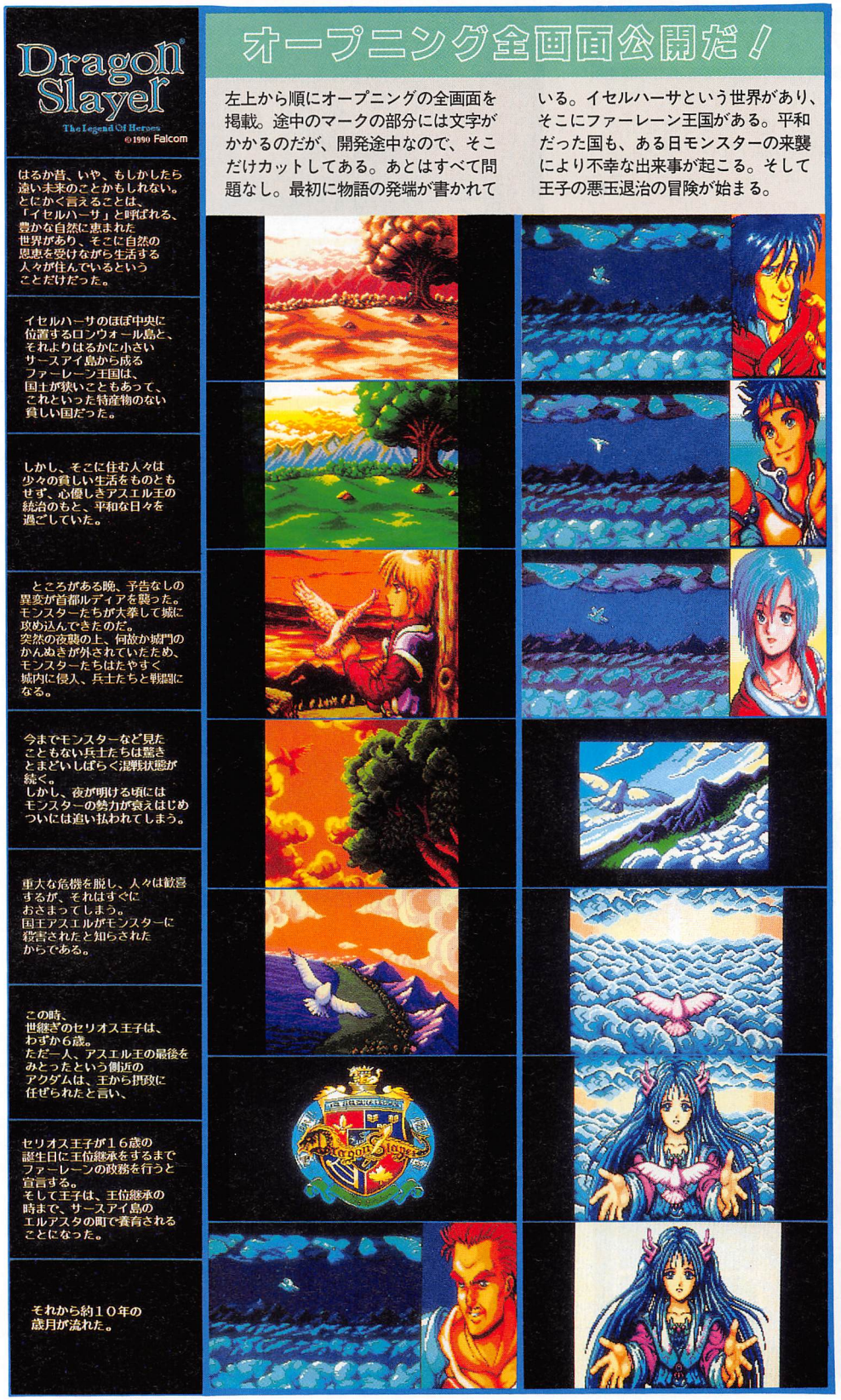
オートバトルを解除してプレイ中

※画面はすべて開発中のもの。現在グラフィックの調整をしているので、実際はもっと美しくなる予定。

きわめつけは思い入れたっぷりのオープニングからスタート

オープニング全画面公開だ！

左上から順にオープニングの全画面を掲載。途中のマークの部分には文字がかかるのだが、開発途中なので、そこだけカットしてある。あとはすべて問題なし。最初に物語の発端が書かれている。イセルハーサという世界があり、そこにファーレーン王国がある。平和だった国も、ある日モンスターの来襲により不幸な出来事が起こる。そして王子の悪玉退治の冒険が始まる。



映画でも、ドラマでもオープニングがその作品に流れるテーマのようなものをつねに象徴している。その点では、このゲームも例外ではない。店頭デモにも入っているので、見た人もいると思うが、ひじょうにきれいなので紹介しておこう。

平和なファーレーン王国。そして、王子セリオス。彼と王国にふりかかった不幸な出来事を機に、王子にとってはかけがえのない友を得るようになる。そして、数々の苦悩をわかちあいながら、やはり最後にはふたたびよろこびと、平和な日々を取り戻すというもの。そのひとつひとつをつないでいるのが、平和の象徴である白いハトである。このハトは物語に実際に登場するわけではない。あくまで、象徴なのである。

「担当者がロマンチストなので……」ということらしいが、とてもやさしい感じで、ゲームのテーマをよく表現しているのではないだろうか。こうやって、オープニングからどっぷりゲームの世界にひたりきってほしい。

主要登場人物

王子といっしょにアクダム退治に乗り出した仲間たち。みんなそれぞれひとくせもふたくせもある。呪文や武器の持たせ方にくふうをしよう。

『第1章 王子の旅立ち』から豊富な話題を特別にピックアップ

平和なエルアスタの町

突然のモンスターの来襲によって、主人公のセリオス王子の父である国王が亡くなった。そのときセリオスはたった10歳。そこで、側近だったアクダムが、セリオスが16歳になるまで摂政として政治を司ることになった。そして、セリオスはエルアスタの町で、武術や呪文の勉強に励むのであった。

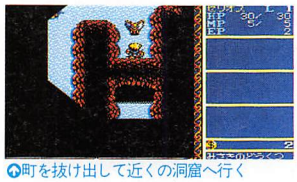
平和すぎて退屈な日々であるけれど、セリオスは元気に育ち、あっという間に16歳の誕生日まであと2か月となった。

それは、すこしだけど、じいのいいつけを守らずに、こっそり抜け道を作って町を出て、洞窟に探検にいったこともあった。そのうえ、なかに入ってふくろうの形をしたモンスターなんかと戦ったことも。けっしておとなしくはなかったけど、みんなを困らしたことはない。けっこう愛されるよき王子に成長していたのだ。

ところが、またもや突然モンスターがエルアスタの町にやってきた。まるで、国王が殺されてしまったときのように。王子はじいたちの機転で、ひとりだけ脱出することができた。だが、そのときじいをはじめとする使用人たちはすべてモンスターの犠牲となってしまった。このままモンスターをほうっておくわけにはいかない。しかし、たったひとりで戦うわけにもいかない。じいの気持ちを思い、まず、ルディアの城に向かう。アクダムと相談すれば、なんとか解決する糸口がつかめるかもしれないし……。

じいのライアスが、モンスターの来襲を王子に告げる。どうやって入ってきたのだろう？

町から外へ出られない王子さま


町を抜け出して近くの洞窟へ行く

王子だけ逃がそうとするじいたち

これではじいたちが犠牲になってしまう

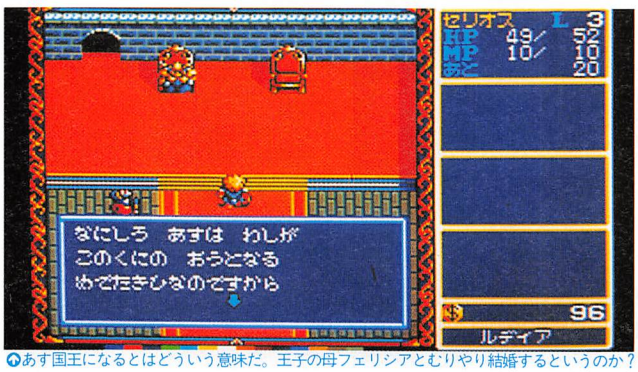
何かありそうなルディアの町と城

ルディアの城に戻ってきたセリオス王子。ここには、母のフェリシアが王子の帰りを待っていてくれるのだ。

だが、待っていたのは摂政のアクダムだった。セリオス王子が16歳になるその日まで、王子に代わって政治を司るのが役目であるのに、なんと「あすは、わしがこの国の国王となるめでたき日なのである」と豪語するではないか。と、そうこういっている間に、王子をいきなり牢屋に閉じこめてしまう。

こういうことって、もしかしたら裏切りというのではないだろうか。すると、モンスターがエルアスタの町にやってきたのは、王子の命をねらうためだったのだろうか。そして、もっと深く考えると、10年まえに国王がやはりモンスターに殺されたのはこいつのしわざかもしれない。なんて悪いやつなのだろう。だが、牢屋にいては何もできない。このままやつの思うつぼなのだろうか。不安に思って、牢屋のなかでしょんぼりしていると、王子に声をかけてくる人物がいた。王子を助けてくれるというのだ。なんていいやつなんだ。どうして助けてくれるのかと聞くと、彼もアクダムのやり方に怒りを感じ、アクダム退治に協力したいという。

こうして牢屋から助け出された王子だが、このままま っすぐアクダムに立ち向かうほどの力はない。クルスの村へいって、とにかく作戦をねり、準備を整えてからにしよう。王子を助けたリュナンに連れられて、王子はクルスの村に向かった。



あす国王になるとはどういう意味だ。王子の母フェリシアとむりやり結婚するというのか？

牢屋に閉じこめられた王子は、手も足も出ない

牢屋のかぎを開けて入ってくるのは誰？

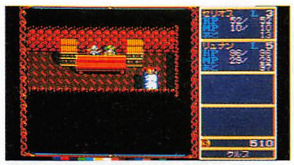
フィールドマップからルディアの町へ

左が道具屋、右が武器屋。お世話になる

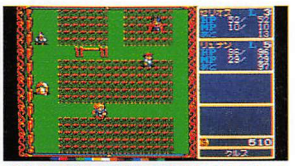
安心のクルスの村

クルスの村はルディアの町をずっと北東に行ったところにあるちいさな村だ。村はじつに平和なところで、ぶたやにわとりがうろうろしてのどかなふんいきなのだ。

リュナンが王子を連れてアロンの家へ


ここで一晩眠るとすべてが回復する

まんなかの建物に入ると、奥にはアロンがいた。彼は、かつて国王に仕えていたという。そして、つい先日のアルエスタの町を襲ったモンスターの犠牲になった、王子のじいの兄であり、村でアクダムに反対する組織を作ってしきっているともいう。やはり、みんなは同じ気持ちなのだ。王子にとってクルスの村の人たちは強い味方なのである。来てよかった。


村は一見平和すぎるぐらい平和に見える

アロンのほかに彼の孫娘のソニアもいっしょにいた。彼女も王子にとってのよきアドバイザーとなる。とりあえず、リュナンと王子はアロンの厚意で一晩やっかいになることにした。アロンのところに来れば、いつでもタダで休ませてくれるという。今後もモンスターなどと戦って力つきたらここに寄るといい。クルスの村に来れば、アロンをはじめとする味方もいるし、休むこともできるしなにかと頼りになる。

こいつがあとで仲間になるんだけど不安

さて、ここでもリュナンにつぐ仲間がひとりくわわるのだが、最初は遊んでいるほうがいいらしく、彼は仲間になってくれない。それなりに冒険をつんで戻ってこないとダメらしい。

ここらへんで、ゲームの進行上、レベルを上げておかないとしんどいので、村の外に出てモンスター退治を行ってほしい。レベル8ぐらいまでないと、ちょっときびしい。

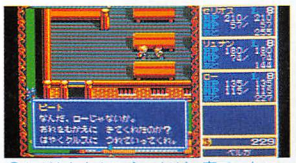
強制労働に苦しむベルガの鉱山

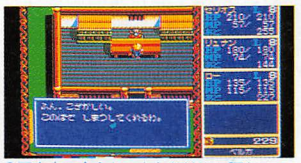
クルスの村の人たちが、強制労働によって苦しんでいるというベルガの鉱山の話を聞いた。やはりアクダムの指図によって司令官が、ひどいことをやっていたのだ。なんて悪いやつらなのだろう。倒してしまいたいが、こいつがなかなか手強い。

ベルガの鉱山をしきっている司令官。レベル11ぐらいほしい

そうこう話していると鉱山でケガ人が出たという知らせを受け、そのケガ人を連れに鉱山へ行くことになる。この機会に司令官を倒してしまおう。だが、最初に行ったときは、あっという間にやられてしまった。呪文を使ってくるので、なかなかこちらの攻撃も思うように行かないのだ。ここでちょっと苦労させられてしまう。

ここらへんの敵と闘うときには、オートで闘わずにこまめに武器や呪


ケガをしたというのだが、寝ていない


司令官に会うといきなりけんか腰だ

文の選択をする方式で闘ったほうがいい。とくにレベルがすこしたりないと思うときはそうしたほうがいい。また、ついでにちょっとアドバイスしておくと、レベルアップのときに運を高めに設定しておくと、レベルが低くても敵を倒すことが可能だ。オートでやってしまうと、着実にレベルアップをしておかないとたちうちできない。

さて、かなりの労力をはらって司令官をやっつけると、鉱山からたくさんの村人が出てくる。

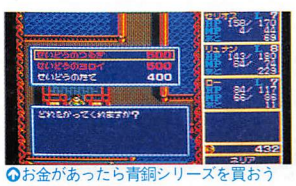
鉱山のみんなを助け出すと、ゾロゾロ！

ほんとにたくさんの人が王子のまえを通っていくのだ。そしてクルスの村をめざして大行進する。今回写真は掲載していないが、このゲーム中でのひとつの見せ場なのだ。

ついにアクダムを倒しに、もう1度村人と城へ向かうことに。

外海に出るならネリアの港

ベルガの鉱山にいた司令官を倒すのは、ほんとうにひと苦労だ。最初から持っていた武器ではちょっと刃がたたない。そこで城の鉱山の西にあるネリアの港でよい武器を買いそろえておこう。とくに青銅のつるぎとよろいとたてが必要だ。


お金があったら青銅シリーズを買おう

そして最後に、第1章を終えて、第2章へはこの港から出発する。冒険は始まったばかりというわけだ。

この港から船で外海へ出れば第2章が始まる。このつづきは来月号で！

FAN・ATTACK

いよいよゲームの中身を分析だ!!

ソリッドスネーク

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

TACTICAL ESPIONAGE GAME

コナミ
☎03-264-5678
7月20日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	新10倍/ディスク//パスワード
価　格	7,800円

このゲームを始めると気分がグイグイ引き込まれていくのが自分でもわかる。こんなゲームはそうそうないぞ。発売日を目指してお金をしっかり貯めておこう。

KIO・MARV博士を救出セヨ!!

1990年代後半、東西の緊張の時代は終わりを告げようとしていた。そんなとき、突然中近東に隣接する小国家ザンジバー・ランドに軍事政権が樹立された。

世界各国に残る未廃棄の核兵器貯蔵庫を襲撃したザンジバー・ランドは世界で唯一の核保有国となった。そして、隣国へ無差別に攻撃を開始したのだ。

当時、世界の石油資源はあと30年持つといわれた予想を裏切り、すでに枯渇状態にあった。各国が深刻なエネルギー問題に悩むなか、チェコの生物学者KIO・MARV(キオ・マルフ)博士が石油を精製する微生物『OILIX』を発見した。この微生物をめぐってまた世界は緊張状態に移行した。

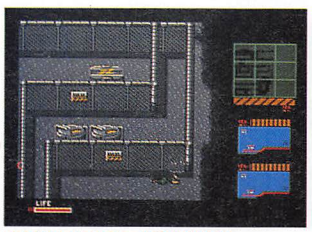
当然、他国に対して軍事的に優位に立ちたいザンジバー・ランドもこの微生物と博士を狙い、学会に出席するため渡米する途中の博士を誘拐、拉致してしまったのだ。

そして、マルフ博士を救出するためにハイテク不正規戦部隊FOX HOUNDのひとりソリッド・スネークに博士救出とOILIX奪回の極秘任務がくだる。

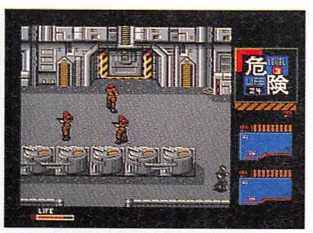
スネークは約束の集合地点に向かうべく単身ザンジバー・ランドに乗りこんでいった。OPERATION INTRUDE FO14である……。

まさに戦争映画を見ているような感覚のこのゲーム。とくにBGMは戦争映画そのものだ。

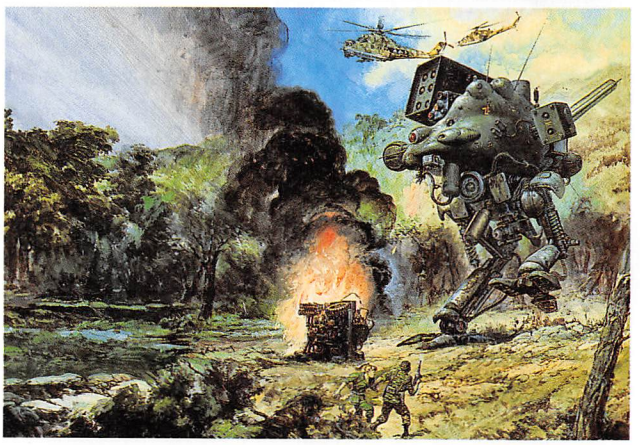
サバイバルな雰囲気のオープニング



金網はホフクモードでぬけよう



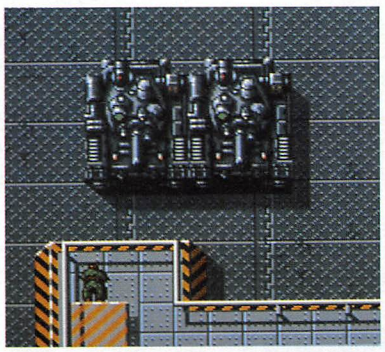
敵に見つからないように行動する



ザンジバー・ビルの中を洗いざらい

さていよいよゲームスタート。さっそくスネークになりきってザンジバー・ビルの中に潜入するとしよう。このビルは地上4階、地下2階という構造になっていて、部屋についているすべてのドアは、コンピュータ制御されている。ロックは、あらかじめきめられているドアの番号と同じカードを使うことで解除される。これは前作『メタルギア』と同じだ。ここでのポイントは、1度カードがあわずに入れなかったドアでも、新しいカードを入手するたびに何度も足しげく通ってみることかな。

1F



通風口を抜けるとそこには戦車が

通風口を抜けると、そこはザンジバー・ビルの1階だ。この階は、ゲーム開始早々のプレイヤーには用はない。散歩気分でドアや見張りの配置を確認したら、さっさとエレベーターを使って2階に上がろう。カードもない状態では例外を除いてどのドアも開かないからだ。途中にいる警備の見張りは、見つからないようにうまく倒すようにしよう。足音のする床があったり、カメラが見張りをしているところは注意したい。エレベーターを自分の階に呼ぶときにも音がするので気をつけて。

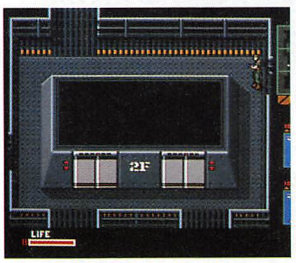
このゲームのポイントは敵に見つからないようにするという点にあるのを忘れないように。

Check!

この階のどこかにある司令室で、ザンジバー・ランドのマップを見ることができる。要チェック!

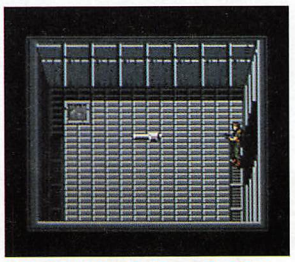
ここがその司令室。敵の全貌が見える

2F



地下へはこのエレベーターで行こう

この階の床はほとんどが音の出るタイプだ。ホフクモードで進んでもいいが、敵に姿を見つけられないように。見つかったら即、スタンディングモードに戻って逃げるのがかしこいやりかただ。

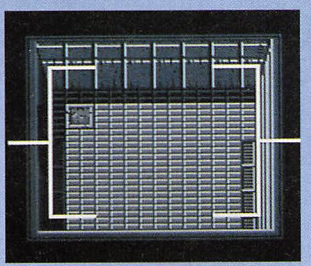


アイテムが部屋にぽつんと置いてある

カード1を手に入れたら、あとはレーションと弾薬セットを奪取して3階へGO! だ。ちなみにこのビルの地下に行くにはこの2階から地下行きのエレベーターを使うしかない。覚えておこう。

Check!

2階に来たら、まずは東側の通路に行ってみよう。するとドアの開いている部屋があるので中に入ってカード1を取る。そしてその部屋から北に行くと、もうひとつ部屋があるのでカード1を使って、中にある双眼鏡を取っておこう。



アイテムは確実に取っておこう

双眼鏡

上下左右の探索ができる。ある場所によっては見えないところがある

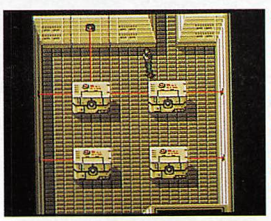
カード1

ドアロック解除に使うカード。ビルの中のドアはコンピュータ制御されている

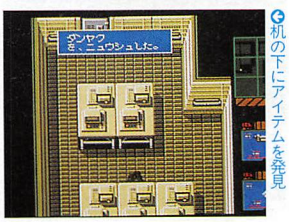
あとは道端に転がっているレーションと弾薬セットを取って、ひとまずこの階とはさようならだ。これでこの階に残っている部屋はあとひとつ。その部屋の中にはサイレンサーが入っている。カード2を手に入れたら取りに来よう。これがあると、銃の発射音が出ないので、潜入モードで便利。

3F

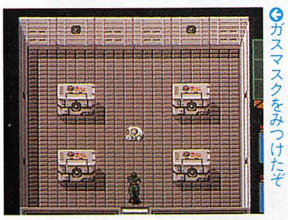
3階には赤外線センサーが出てくる。まずはじめに出会うやつは目に見えるタイプなので、タイミングに気をつけて。その隣の部屋にもセンサー網が敷いてあるのだが、こちらは目に見えないタイプ。前作では赤外線スコープがあったのだが、今回はなんとタバコを使う。タバコをすうと、なぜだかセンサーが見えるようになるのだ。センサー網を突破したら、ガスマスクを見つけてしばらくそのへんを探索してみるといい。



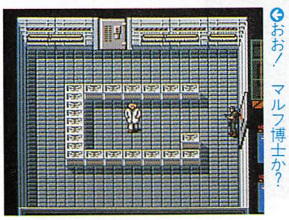
センサーにはたばこの煙だ



机の下にアイテムを発見



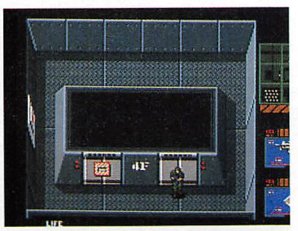
ガスマスクをみつけたぞ



おお! マルフ博士か?

4F

今の装備品ではこの階の部屋のドアは開かないようになっている。もっとたくさんカードが集まったら来ることにして、先に地下の探索でもしてみるのがいいと思う。



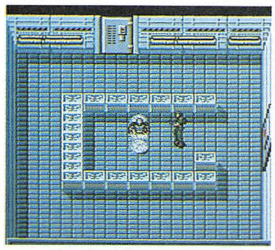
唯一このドアが開けられないのだ

ボスとの戦い!!

3階を注意深くさぐっていると、レーダーにマルフ博士の反応があることに気がつく。さっそく急行だ！　途中にはガス室があるので、さきほど見つけたガスマスクで切り抜けるべし。

このガスマスクは、スネークのガス室での作戦行動時間をのばし、体力の消耗を防ぐはたらきがある。しかし、一定時間を過ぎると酸素がなくなり、徐々にライフが減ってしまう。

Boss 1st BLACK COLOR



マルフ博士のかっこうから……

監視カメラに気をつけながらドアを開けてみよう。中にはたしかに博士がいるぞ。しかし、彼は本物ではない。博士の姿をした傭兵、『ブラックカラー』なのだ。やつは博士の発信機を奪って博士になりすまし、スネークの来るのを今や遅しと待ち受けていたというわけだ。

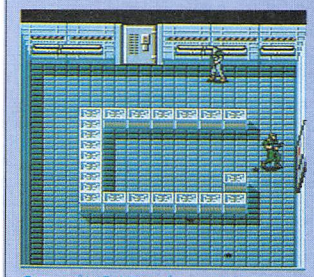
こいつがはじめてのボスキャラ、ブラックカラーだ。さほど強くないから安心だ

FOX　HOUNDをあざけ笑うやつを許すわけにはいかない。レーションを忘れずに装備して、いよいよはじめてのボスキャラと対決だ！

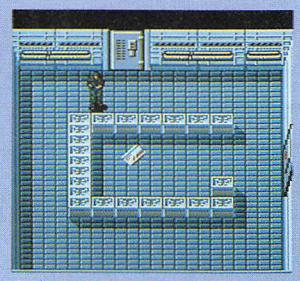
Check!

ゲームが始まってはじめてのボスキャラだ。いきなりやられてしまってはつまらないので、まずはレーションを装備しておこう。レーションは装備しておくと、ライフが0になった時点で自動的にライフをフルにしてくれる。それからハンドガンの残弾数をチェックしてから対決だ。弱点を知りたければ、ジョージ・ケスラーに聞くといい。ブラックカラーはいろんなところにワープを繰り返しながら、スネークに向かって手裏剣のようなものを投げつけてくる。手裏剣をかわすのは簡単なのだがこちらの攻撃がなかなか当たらない。やつのワープのパターンを読むことが大切だ。見事やっつけると、やつは死に際にショッキングなセリフを残すのだ。実はブラックカラーは元レジスタンスのシュナイダーだった。『メタルギア』のとき敵に関するいろんな情報を提供してくれたたのもしい味方であった彼は、戦いの途中で命を落としたはずなのに……。その命を助け、スネークの敵にしたてあげてしまった『あの方』とは？

ジョージ・ケスラー。兵器や傭兵についてやたらとくわしい。いざというときに役に立ったのもしい味方なのだな



ワープを繰り返すブラックカラー

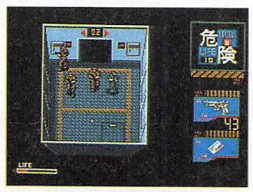


ブラックカラーの死骸のあとにカードが

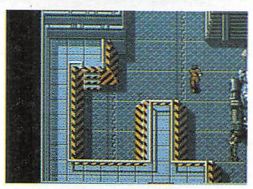
グリーンベレーの男を追いかけろ!!

グリーンベレーの見張りを見つけたら、姿を見られないように後をつけよう。BGMが元に戻らないうちに追いかけないとアウトだぞ。

見張りはザンジバー・ビルの外に出ていく。マルフ博士はビルとは別の場所に拉致されているというブラックカラーの話は本当だったということが証明されたわけだ。外は森林地帯になっている。その中の道を見張りの後ろをつけていくわけだが、これがドキドキもの。グリーンベレーの見張りは曲り角に来るとクルッとあたりをふりかえるのだ。たまにダッシュしたりすることもあって、あせってついていくと見つかってしまう。慎重にプレイしよう。



とにかくグリーベレーの男を探さないと……



彼のあとを密かにつけていくのだ。ドキドキ

森林地帯を尾行してあるく。今までにない緊張感がただよう

尾行しつつけた先にあった！　収容所だ。ホッと一息

グルグルと森林地帯を2周ほどするとグリーンベレーの見張りはコースをはずれていく。その先にあるのが収容所だ。もうやつに用はない。でもやっとマルフ博士にあえると思った人はあまい。収容所の中にはだれもいないのだ。ここはどうするか？　まずはディスプレイの音量をあげて……。

Check!

ペトロビッチ博士。メタルギアの発案、設計者、娘がひとりいる。博士との会話で驚くべき事実があかされる。しっかり聞くように(?)

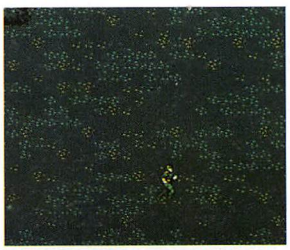
収容所にはマルフ博士ではなく、前作でも登場したペトロビッチ博士が監禁されている。なんとか助けたいと思うのが人情だが、この収容所の壁は特殊な材質でできていてスネークの持っている武器では破壊することができない。今回は博士の救出をあきらめよう。しかし、ペトロビッチ博士がなぜここに監禁されているのだろう？　そのわけは博士が答えてくれるぞ。ここで、博士と話ができない人にもう一つのヒントだ。マニュアルをすみからすみまで読んでみよう。これでわかるはずだ。

沼地だ！どうする？

↑沼地には子供が。この沼をトラックが？

収容所にもマルフ博士がいないとわかった以上は、新しく居所をつきとめるための情報を集めるしかない。いろんなところを歩いてみよう。

森林地帯の東には沼地が広がっている。そばにいる子供に話しかけてみよう。すると、この沼をトラックが通っているというちょっと信じられない情報が聞けるはず。ためしに沼に足を踏みいれてみると、少しは歩けるようだが、油断をするとズブズブと沈んでしまうのだ。


↑沼地を歩く。道がわからなくなりそう

おや？この建物は？

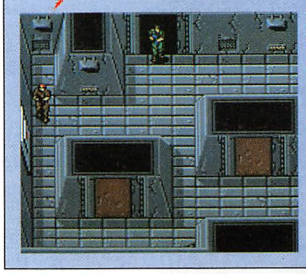
↑双眼鏡でのぞいてみる。あやしげな建物だ。どうする？

沼地で双眼鏡を使って周囲を見てみよう。なにやら怪しげな建物が見えるはず。もしや、ここにマルフ博士が？　見張りもついていることだし、ますます怪しいのだ。うまく沼地を抜けることができれば、たどり着けるはずなのだが……。

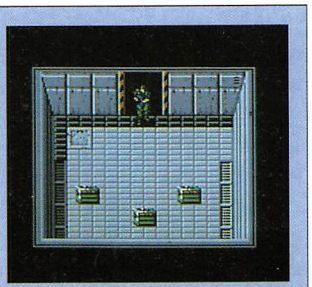
沼地を歩くときは、１歩１歩確実に足場を探るごとく歩くようにするとうまくいくはず。でも、行き止まりにぶつかったときは新しい道を発見するのにちょいと冒険が必要になるかな。マップを書きながら歩けばベターだね。

収容所と同じく、気づかれないように見張りを倒したら、建物の中に入ってみよう。最初の部屋にはだれもいないが、その次の部屋には怪しい雰囲気が漂っている。

Check!


←見張りに気をつけて！

沼地の前に行っておきたいのがザンジバー・ビルの地下１階と２階だ。カード１と２を手に入れたら、２階の下行きのエレベーターから地下に降りよう。地下１階は武器の宝庫だ。まずは離れた目標物に有効なリモコンミサイル。そして壁などを破壊するのに使うプラスティック爆弾。これは爆破時間をあらかじめセットして一定時間で爆発させるタイマー式と自分で任意に爆発させられるスイッチ式と２通りの起爆方法がある優れものだ。さらにはスネークの主力武器であるハンドガンより携行弾数が多く、連射もできるマシンガンもあるのだ。地下２階にはゴミ処理機がある。ダストシュートから落ちてくるゴミを廃棄するところだ。そのゴミの中にはたまにレーションなど役に立つものがまぎれている。拾っておくといいぞ。でも、あやまってゴミ処理機に落ちてしまわないように。


↑弾薬セットがいっぱい。これでまた戦かえる。ほかにもいろいろあるので探そう

へンなボスが出て来たぞ！

レーダーをよく見ていると、１つの光点がかなり速いスピードでこちらに向かってくる。こいつが２人目のボスキャラ、『ランニングマン』だ。元オリンピック選手である彼はその自慢の足を生かしたトラップを仕掛けてくるぞ。こんなところでマラソンなんて、どこかネジの１本外れたようなトラップだな。

Boss 2nd RUNNING MAN

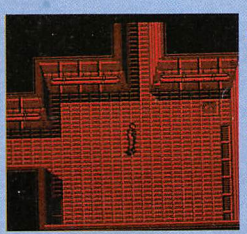
←マラソンして出てくるボスが今までいたか？

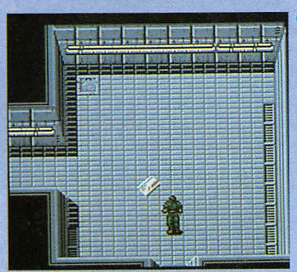
この部屋に充満しているガスにやられる前に、ランニングマンを倒さなくてはいけない。しかし、やつの足は並み大抵のものではない。追いかけて銃で攻撃するなんてことは不可能なのだ。ここはひとつ、敵の兵器や傭兵に詳しいジョージ・ケスラーに話を聞いてみよう。

やつの素早い動きを封じるには、地雷をたくさんしかけておくのがいいのだ。さて地雷はどこにあるのだろう？　とりあえず、建物の外に出てみよう。

Check!

ランニングマンをしとめるには、大量の地雷がいる。どこかで地雷を仕入れてこなくては話にならないわけだ。で、その地雷のありかだが、沼地の北のある場所に大量に敷設してあるので、そこから拝借することにする。地雷探知機を使って地雷の位置を確かめつつ、ホフクモードにして地雷を回収する。そして、敵の通り道にきれいに並べておくのだ。地雷は６個まで同時にセットできるので、ランニングマンの常にプレイヤーの裏をかくという習性を逆手にとって地雷を敷設するのがポイントだ。さらに、地雷源を２～３回往復させるようにすると効果は絶大だ。この時点で、普通にプレイしていると酸素がたりなくなりライフを消耗するので、レーションを使おう。さらに地雷をセットしランニングマンにとどめをさせば、カード３が手に入る。すぐにザンジバー・ビルに戻って開かなかったドアに総当りしてみよう。


←走ってもランニングマンには追いつくことができない


←カード３が手に入る

←いそいで森林地帯を抜けてザンジバー・ビルに向かうスネーク。カード３でどこが開くのかな？　わくわく

砂漠地帯をつき進め!

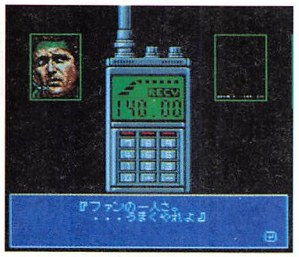
ホーリー・ホワイト。ジャーナリストで、ビルの設備、敵の配置などにくわしい才女だ。お世話になります

沼地の北は砂漠地帯になっている。しかし、あわててはいけない。いきなり足を踏みいれようとするとスネークのファンだというなぞの男から、ここは地雷源だという通信が入ってくるぞ。とにかく男の話を信用して、地雷探知機を使ってみよう。レーダー内は地雷で真っ白だ。地雷はホフクモードで回収することができる。レーダーを頼りにすべて回収しておけば、役に立つはずだ。

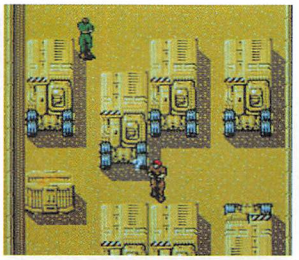
地雷源を抜けると、今度はホーリー・ホワイトからこの一帯は沖縄の鳴き砂(踏むとキュッキュっと音がする砂)が敷いてあるという通信が入る。ディスプレイの音量をあげてみるとわかる。ここはホフクモードに切りかえて、見張りの目を逃れるか、わざと音を出して見張りをおびき寄せるという技を使って倒してしまえば楽勝だ。止まっているトラックの中には弾薬セットとレーションが置いてある。確実に取っておこう。そのわけは……。

この先に待っているのは巨大なヘリコプターなのだ。

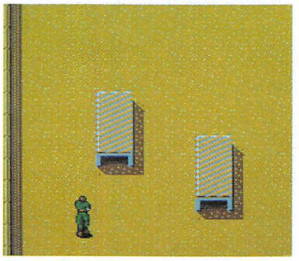
ショッキングな効果音が鳴り響くと、BGMのテンポがあがる。ほんとによく映画を研究しているなと感心してしまう場面なのだな。SCCの力もたいしたものだ。



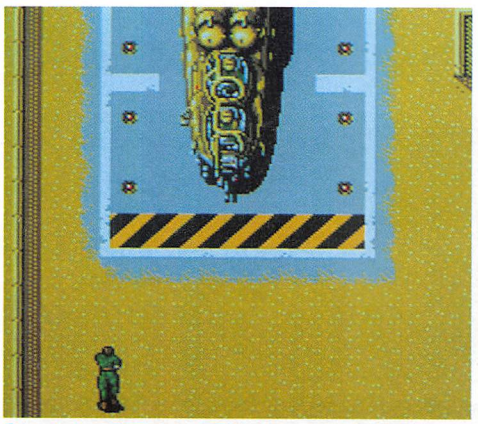
スネークのファンだというなぞの男



止まっているトラックの中にアイテムが



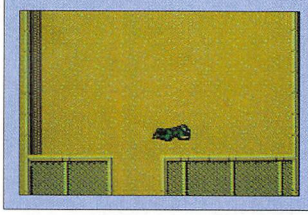
このブロックはいったい何の役に立つ?



おっと! この巨大なヘリコプターはいったいなんだろう?

Check!

地雷探知機。ザンジバー・ビルの3階で手に入る。レーダーと組み合わせて使うことで威力を発揮するぞ



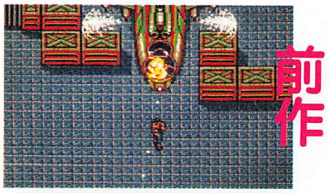
ホフクモードで回収

地雷を発見するには地雷探知機を使うのだが、考えてみるとこの地雷探知機は単に先に進むという目的においては今の時点ではあまり役には立たないような気がする。1度地雷があると分かったら、ホフクモードでズンズン進んでしまえば、勝手に地雷を回収してしまうからだ。実際、はじめてのプレイでは担当者は沼地のボスキャラのランニングマンに出会うまでは地雷探知機を持たず、あわてて探しにいったほどなのだ。え? それはただのまぬけだって? ほっといてくれ。

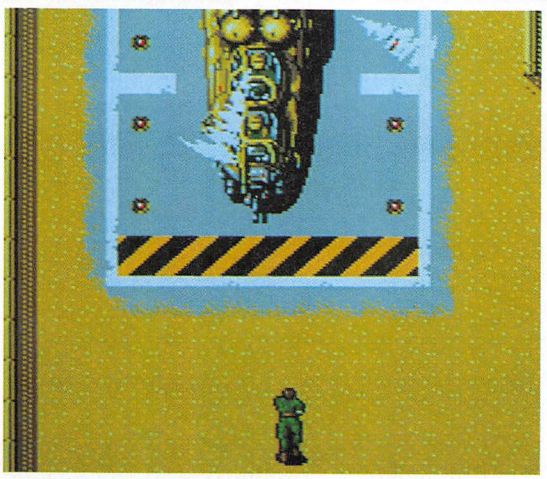
見えないヘリ、ハインド・D

『ハインド・D』と呼ばれるデザートイエローのヘリは、ゆっくりローターを回し動きはじめる。そして、空に飛び立ったヘリはスネークに向かってバルカン砲を掃射して来るぞ。2、3発当たるとゲームオーバーだ。レーションを装備するのを忘れないように。

前作ではヘリは飛び立たず、地上でバルカンを撃っているだけだったので、わりと簡単に撃破できたのだが、今回は敵が高い所にいるのでハンドガンなどの通常兵器では弾が当たらない。倒しかたは各自がいろんな人に連絡を取って確かめてくれ。たとえば、ケスラーとかホーリーとか……。やっぱり、困ったら通信機を使え、だね。



地上でバルカン砲を撃ってくるだけだ



ローターが回りはじめ、ゆっくりと動き出すハインド・D。コクピットには人影が見える。いったいどこへいくのか? どきどきするなあ

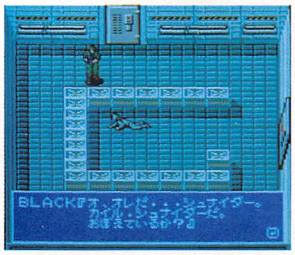
Check!

空を飛ぶハインド・Dをしとめるには、対空兵器をどこからか探してこなくてはいけない。ここに来るまでにちゃんと情報を仕入れていれば答えはすぐにわかる。とくにホーリー・ホワイトの情報は重要だから、連絡を取ってみよう。このゲームでは、通信相手のコメントはスネークのいる場所、イベントによって変わるので、未踏の地に進んだ場合、知りうる限りの人と連絡をとることが重要だ。

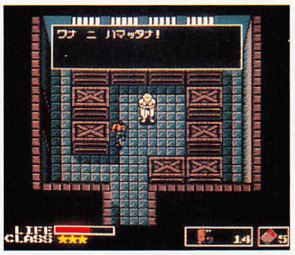
地上にかげを残して飛ぶハインド・D

前作との関連をCheck

前作の登場人物は??



ボスはシュナイダーだった



前作でのニセのペトロビッチ博士

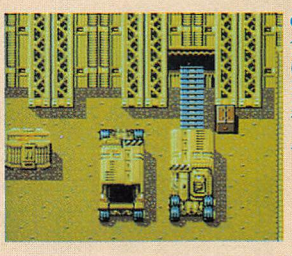
メタルギアの続編であるこのゲーム、ストーリーの端々にメタルギアのころのエピソードが顔を出す。今回のアタックの範囲でも上司であるロイ・キャンベルとの会話、最初のボスキャラがレジスタンスのリーダー、シュナイダーであるというくだりや、メタルギアの開発者、スネークとペトロビッチ博士の会話などに前作をプレイした人は懐かしさを覚えることだろう。しかし、ザンジバーランド内でビック・ボスの影がちらついているのは気になる。やつもまさか生きているなんて……。

同じく前作のラストシーン

ダンボール

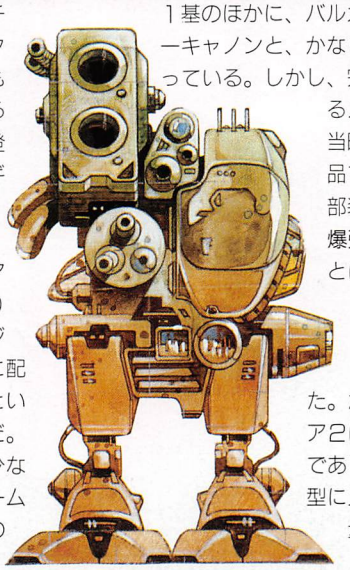
前作をプレイした人には、ダンボールという一見なんのへんてつもないアイテムは思い出深いことだろう。ダンボールをかぶって敵の目から逃れるという奇想天外なアイデアに感心した記憶がある。今回もタワービルに潜入しようとすると、入口にダンボールが転がっているのである。なつかしいなあ。さらにダンボールのほかにもかぶりものがあるらしい。マニュアルのリストをよく見ればわかるはず。

前作でもダンボール



入口にダンボール

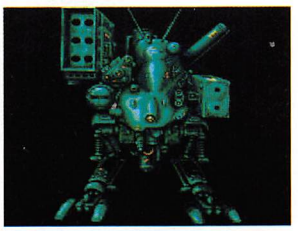
前作の最終兵器メタルギア



ペトロビッチ博士とスネークの会話の中でもっとも気になるのが、前作に登場したメタルギアの改良量産型(ここでは仮にメタルギア2としておく)がすでにザンジバー・ランドに配備されているという衝撃の事実だ。ということは少なくともこのゲームにもなんらかの形でメタルギア2が登場するに違いないということは容易に想像がつくだろう。

メタルギアは地球上どこからでも核攻撃のできる重歩行戦車で、1人乗りである。全高6.05メートル、全幅2.75メートル、全長3.25メートル。時速50キロのスピードで歩き、主力武器である2連装ロケットランチャー1基のほかに、バルカン砲とレーザーキャノンと、かなりの重武装を誇っている。しかし、完璧な性能を誇るメタルギアも、当時はまだ未完成品であったため脚部装甲がうすく、爆弾をしかけることによって脚部にダメージを与えることで倒すことができた。だが、メタルギア2はすでに完成品であり、しかも試作型に比べ、大幅に軽量化しているという情報もあり、性能アップは確実と見られる。また、各国の核兵器貯蔵庫を襲撃したのもメタルギア2らしく、すでにすべてのメタルギア2が核兵器を搭載しているものと思われる。したがって、試作型と同じ手段でメタルギア2を破壊することは難しいと考えられる。一刻もはやく情報を集めて対策を検討せよ。

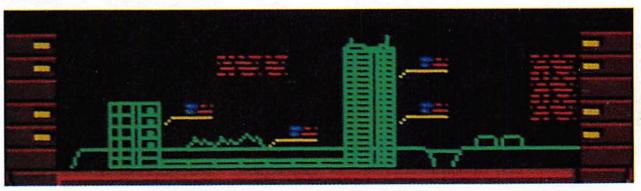
脚部装甲がもろく、爆弾で破壊できた



オープニングに出てくるメタルギア

来月はどうしようか?

まずは下のマップを頭にいれておこう。今回のアタックの範囲である、左端の建物ザンジバー・ビルとそのとなりの森林地帯、砂漠地帯の位置を確認してみてくれ。そうすればおのずと次はどこに進めばいいかが見えて来るだろう。来月のアタックは30階建てのビル『タワービル』からスタートしようかな。



FAN-ATTACK

人気SFシミュレーションをアタック！

Ⅱ

狂嵐の銀河

Schwarzschild

シュヴァルツシルト

帝國ノ背信

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
発売中

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

壮大なスケールのシナリオプレイのシミュレーション、シュヴァルツシルトⅡ・帝國ノ背信。プレイヤーによって微妙に変わるソマリ星系の歴史ドラマの、MSX・FAN編集部版をレポートするぞ。

狂嵐の銀河に立つオーラクルムの王子

『シュヴァルツシルトⅡ・帝國ノ背信』の世界は、人類がいくつもの自滅への道をきりぬけ、銀河の辺境にある太陽系を飛び出した雄飛の年、星暦3260年から約700年の歳月が流れた時代にはじまる。広大な銀河にその勢力を広げ、数々の困難をのりこえ、多くの異星人と戦い、星暦3796年には1人の英雄のもとで銀河大皇帝国を成立させた人類。だが、彼らはたがいに争いあうことをやめられなかった。やがて銀河大皇帝国は崩壊し、人類はまた小国に分かれて戦乱をくりかえす時代に入った。そんな時代、星暦3964年のシュヴァルツシルト銀河ソマリ星系のかたすみにあるオーラクルムという新興の小国で、シュヴァルツシルトⅡ・帝國ノ背信の物語は始まるのである。

というわけで、プレイヤーはこの歴史は浅いが、平和な理想国家をめざすオーラクルムの国王として、上のデータのような国を率いて、軍事国家の侵略戦争などで混迷するソマリ星系の時の流れに参加するのだ。このゲームには、ソマリ星系全体の時の流れをおおまかに決めるシナリオがある。このシナリオにしたがって、プレイヤーにあたえられる国、オーラクルムの周囲でさまざまな事件がおこり、各国家間の情勢が刻々と変化する。プレイヤーはオーラクルムの領土を守り、安全で強大な国にするために事件にうまく対処し、自国の利益を考えなければならない。オーラクルムは、はっきりいって弱小国だ。たとえば、軍備の基本になる艦隊の勢力は、シュヴァルツシルトⅡに登場する14の国家の中で最低だ。最強の軍備を持つイストラムーは、F6やB5というタイプの強力な戦艦を合計1420隻持っているが、自国は最低の力しかないF1を32隻しか持っていない（戦艦の性能については、25ページを見てほしい）。また内政に使う資金や資源を集める力もとても低い。しかもすぐとなりにある同盟国のトリスティアは、この星系の最弱小国で、軍事国家ロッサリアに武力侵略され、滅亡寸前の状態だ。つまりオーラクルムに魔の手がのびてくるのは時間の問題で、プレイヤーの立場はかなりきびしいといえるだろう。

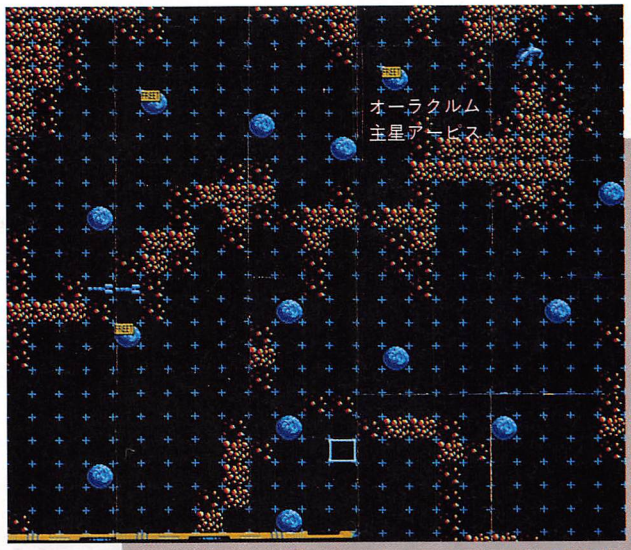
オーラクルム初期データ			
惑星数　3	同盟国　1（トリスティア）		所有造船所数　16
資金帯　0	資源帯　0	総合資金力　200	総合資源力　260
宇宙艦隊　F1型×8隻×4艦隊		NT値　100	SV値　50

美しいシュヴァルツシルト銀河の姿

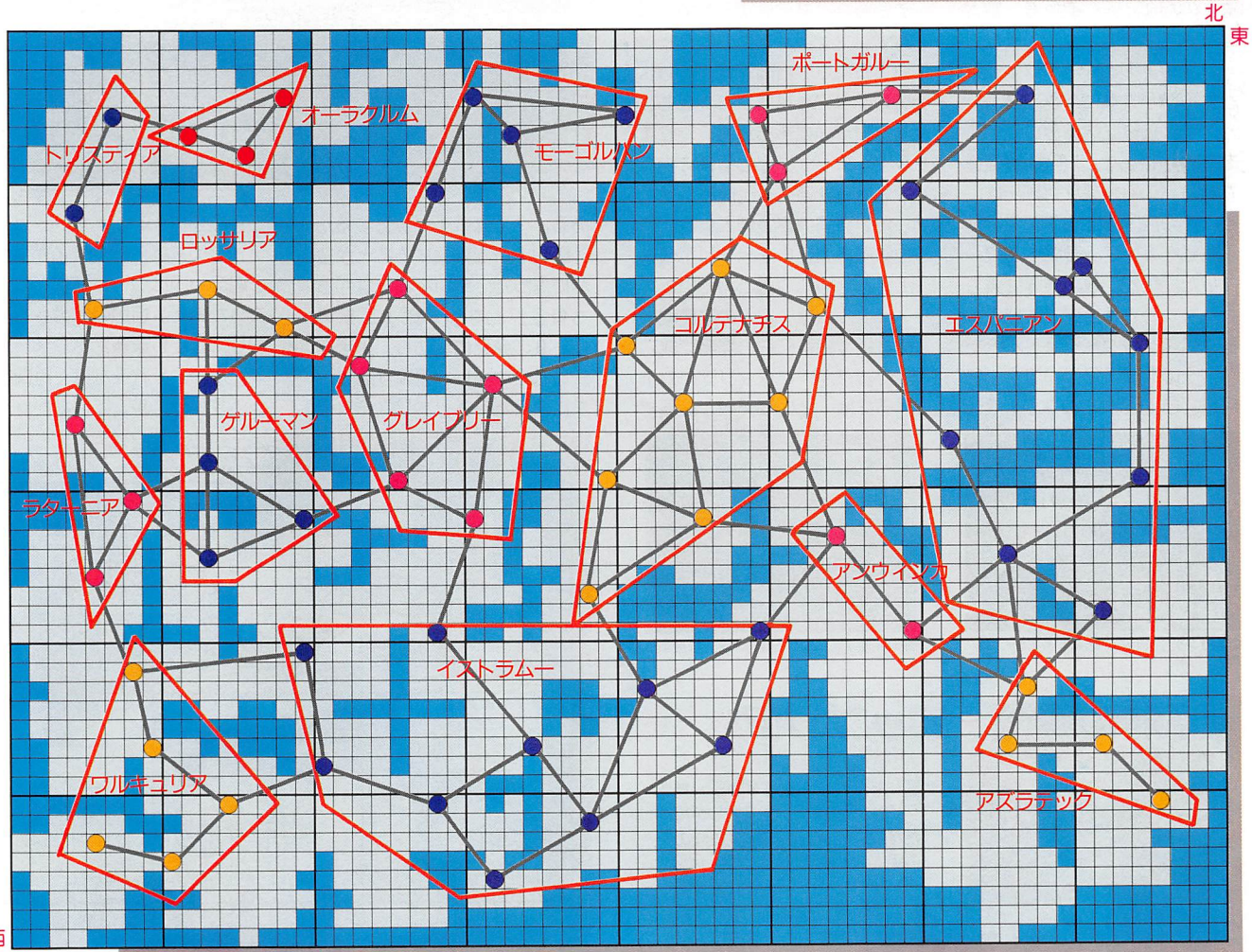
こんな美しい世界でも、人はいつも争う

まずは舞台となるソマリ星系をながめる

オーラクルムをふくめて全部で14の国家がひしめきあっているソマリ星系。その全域をあらわしているのが下のマップだ。普通の地図のように東西南北があると思ってほしい。自国オーラクルムは、北西のはずれに位置し、3つの星を持っている。すぐ西は同盟国のトリスティア、南には最初に対決しなければならない国のロッサリアと、その友好国のゲルーマン、グレイブリーの軍事国家トリオが並んでいる。南部に広がる大国は、星系最強の国イストラムー、中央部には内乱にゆれているというわさのコルテナチス、軍事力でのしあがった強大国エスパニアンは、星系東部に勢力をほこっている。ところでこのゲームのプレイの中心は、各国が所有している宇宙艦隊と自国艦隊の艦隊戦なのだが、マップの青色の部分にはいん石が密集していて、艦隊を進入させることができない。右のマップは、オーラクルム周辺を拡大したものだが、オーラクルムから他の国へ移動する場合、東のモーゴルハン方向へ行くか、トリスティアを南下してロッサリアへ出るかだ。しかし東にはモーゴルハンの宇宙要塞がある。初期の自国戦力では突破することはまず不可能なので、実際には進行方向は南下しかないようなものだ。



◉ オーラクルム周辺星域



⚜ ソマリ星系全域マップ ⚜

MSX・FAN編集部版シュヴァルツシルトⅡレポート

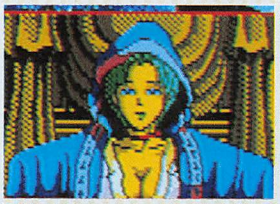
自国の小ささをなげきつつスタート

さてここからは、Mファン編集部版のシュヴァルツシルトⅡの物語だ。主人公は、エム・ファン国王にしよう。星暦3964年、友好関係にある隣国、トリスティアの代表者から、緊急通信がはいった。このところ国境周辺に出没し、トリスティアをおびやかし続けていた、ロッサリアが、ついにトリスティアに宣戦を布告、惑星キュエフからトリスティアの惑星トーミスにむけて、格戦闘型Ｆ２タイプ120隻、爆撃型Ｂ１タイプ100隻という艦隊で侵攻してきたのだ。トリスティアの代表者は優しげな美女なのだが、その彼女が、青ざめた顔で援軍を要請してきた。トリスティアとオーラクルムは、どちらかが戦争にまきこまれたときには援軍を送るという約束をとりかわした、攻守同盟関係である。エム・ファン国王は、とにかく自国の全艦隊32隻のＦ１戦艦を率いて、戦場へとワープした。だが、敵の艦隊は強力だった。ロッサリアと同型のＦ２の艦隊を持つトリスティアだが、その数はＦ２型15隻ずつ２艦隊、Ｂ１型８隻ずつ２艦隊、しかも戦争経験の豊富な軍事国家が相手なのだ。ほとんど歯がたたないまま、艦隊はつぎつぎに全滅していった。ましてオーラクルムのＦ１艦隊ではまったく相手にならず、ほとんどなすすべもないままに、トーミスはロッサリアに占領されてしまったのだった。勢いをつけたロッサリアは、続いてトリスティアの主星、オウディにむけて艦隊を進めてきた。この時点で、すでにトリスティアには対抗するだけの戦力はない。もちろん、軍事面ではトリスティアにさえおとるオーラクルムに援軍を出す余裕などあるはずもない。エム・ファン国王はこのときから心を鬼にし、自国を守るためトリスティアを見捨てる決意をした。援軍の要請を無視し、せまりくるロッサリアの脅威に少しでも対抗するべく、内政に専念した。自国の資金の大半を、新型戦艦の開発力を示すＮＴ値を上げるためにつぎこんでいたオーラクルムは、Ｆ１の改良型の格戦闘型戦艦Ｆ２の開発に成功した。だが、ロッサリアに対抗するには、とにかく数が必要である。今度は戦艦を製造するための造船所を建設することが急務になった。幸い小さいながらも資金源となる有価小惑星帯Ｍ－０の発見に成功し、主星アーピスを中心に、建設が急ピッチになったころ、トリスティアからの通信がとだえた。トリスティアの主星、オウディが落ち、悲劇の小国はついに滅亡してしまったのだ。自国の非力さで見殺しにしてしまったトリスティア。だが、それをなげく時間すら、オーラクルムにはなかった。

トリスティアから、悲痛な通信がとどく

ロッサリア戦艦がトリスティアにせまる

悲劇の隣国◆トリスティア


隣国トリスティアの代表者は女性である。ほんとは助けてあげたかったんだけど……。情けないったらないな

オーラクルムの隣国で、攻守同盟をむすんでいる友好国。資金力150、資源力100と、星域でもっとも貧しい小国である。軍備面も遅れがめだち、まるでいいところがない。ロッサリアの侵略をうけているが、この国を救ってからロッサリアを攻めるのは、不可能ではないが至難の技だといえるだろう。

トリスティア滅亡す！

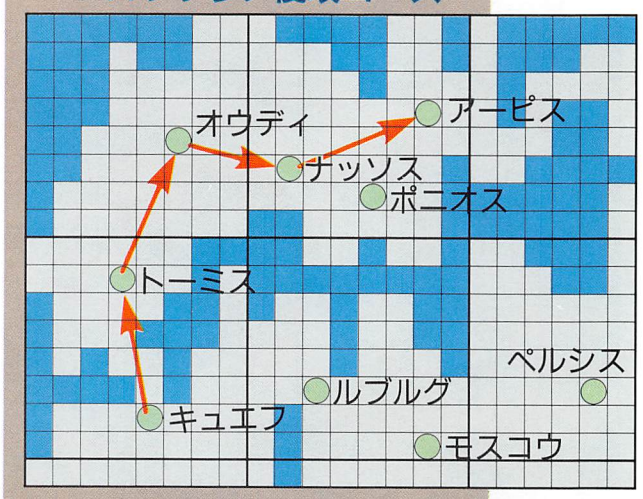
ついに主星が落ちトリスティアは滅亡した

北の蛮国◆ロッサリア

見るからに凶悪な顔つきをしているロッサリアの代表者。こんなやつが代表じゃ、国の性格もわかろうってもの

その好戦的な性格から、北の蛮国とあだなされる軍事国家。ロッサリア自体は、３惑星しか持たない資金力250、資源力250の小国だが、隣接するゲルーマン、グレイブリーの２つの軍事大国と比較的友好な関係にあるため、下手に対応するとのちのち危険なことになる。

◉ロッサリア侵攻コース



ゲーム開始時に、すでにトリスティアのトーミスに接触しているロッサリアはこれを落とし、以後矢印のように侵攻して、オーラクルムの主星アーピスに達するケースが多い

ロッサリアのいじわるにたえる

トリティアを滅亡させたロッサリアは、やはりオーラクルムへ接近してきた。国境付近に艦隊を配備し、いつでもオーラクルムへ侵攻できる状態にしたロッサリアは、「本国との関係改善を望むならば、520セクタの資金譲渡を願いたい」と、メッセージを送ってきた。もちろんこれはお願いなどという、なまやさしいものではない。明らかに脅迫だ。もし、資金の譲渡を拒否したら、ただちにロッサリアはオーラクルムに対して宣戦布告をするだろう。今のままではその瞬間に、オーラクルムの滅亡は決定したも同然だ。このときのオーラクルムの資金力は、初期の200セクタとM－0からの320セクタ、合計520ちょうどしかなかった。エム・ファンはこみあげる怒りをやっと押さえ、この屈辱的な外交関係を受け入れた。そして自国ターンの最後に520セクタという金額を残すように、資源を売ることで得られるわずかな資金をやりくりして造船所をつくり、艦隊の訓練にも金額をさいた。じみで、単調な内政をくりかえすうちに、

↑盗国ロッサリアは、まず金を出せという

↑やがて艦隊の放棄を要求。あのなぁ！

M－1という資金力480セクタの小惑星を発見した。一息つけるかと思われたころ、ロッサリアはオーラクルムに艦隊の放棄を要求してきた。

というところで、1つ大切なポイントを話しておこう。M－0、M－1は資金力を上げる資金帯の小惑星で、資源力を上げるRナンバーの小惑星もある。これらは民事コマンドの小惑星探査で発見できるので、毎ターンごとに実行しよう。せっかくの財産を、他の国が先に発見してしまうこともあるのだ。

トリスティアを救えた！

本文中では滅亡してしまったトリスティア。ゲームが進行するうちには、この国の領土だった2星は結局オーラクルムの領土になるので無理に救うことはない。しかし、友達を見捨てるようで、なんだか気分が悪いプレイヤーのために、トリスティア救援は不可能ではなかったことを報告しよう。艦隊で主星をとりまいてロッサリアをしりぞけられれば、下のような感謝のメッセージがあり、毎ターンごとに100セクタの資金を送ってくれるようになる。かわいそうな友達の国を救えて、美女に感謝されて、お金までもらえちゃうのだから、がんばってみる価値はあるね。なおこの場合、情勢が変化し、ラターニアとは、自力でキュエフを占領して接触が可能になるまでなにも外交がなく、惑星譲渡も攻守同盟の申し入れもなくなるだろう。

↑救援に成功するとまずメッセージが来る

↑そして援助金。そんなに気を使わないで

もぉ～！頭に来たぞオレは!!

ついにエム・ファン国王はプッツンした。ロッサリアの要求を拒否し、このいじわるな敵国に一矢むくいてやろうとかくごを決めた。まず27の造船所のすべて使って格戦闘型戦艦F2を製造させ、同時に造船所の増設も押し進めた。その間にもロッサリアは侵攻し、ついに従星ナッソスまでロッサリアの手に落ちた。万事休すかと思ったとき、思いがけない援軍があった。反軍事主義国ラターニアは、ロッサリアのオーラクルム侵攻と同時にロッサリアに宣戦布告していたのだが、その両国が交戦し、ロッサリアは手痛いダメージを受けたらしい。ラッキー！

くるならこい!!

↑宣戦布告だぁ？　上等じゃん。痛いめ見せてやろーじゃん！

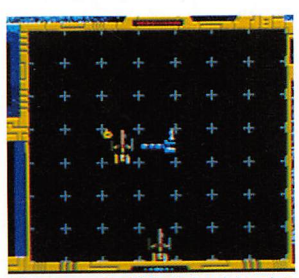
民主主義の国◆ラターニア

↑なんとなく気品のようなものを感じる、ラターニアの代表者の姿。

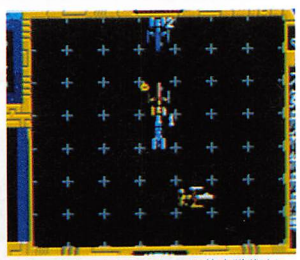
星域の東部に3惑星を有するラターニアは、小さいながらも、資金力350、資源力400という経済的に豊かな国だ。政治的には民主主義をとっていて、反軍事国家、反独裁政治をかかげ、ロッサリアやゲルーマンとは争いが絶えない。文化的な理想国家をめざすオーラクルムには友好的な印象をもっているようだ。

ネコのマークの艦隊をたたきつぶせ

ついに、ロッサリアはアーピスに来た。しかし、その直前のラターニアとの交戦で、自慢のF2の2つの艦隊は、編成数もやっと10隻といったところだ。こちらはF2がたった1艦隊とはいえ、70隻近い戦力をたくわえられた。さあ、艦隊戦だ。全滅覚悟で戦いに挑むつもりだったエム・ファン国王は、ラターニアに感謝しつつ、ロッサリア艦隊に接触した。艦隊戦に勝利するには、艦隊または惑星と接触した敵の戦因艦隊を全滅させることだ。



↑ネコのマークの艦隊をねらいうちにする



↑敵の背後にまわりこむのは基本戦術だ

戦因艦隊にはネコのマークがついている（ゲームを開発した、ねこさんチームの趣味か）。

通常の戦闘で、頭に置くことは、まずこのネコマークをたたくことだ。それから、各艦隊は攻撃をする方向、受ける方向によって、ダメージに差がある。基本は目当ての艦隊の背後にまわって攻撃すること。一般にこの方向が最大の弱点になる。ロッサリアと何度か死闘をくりひろげた結果、オーラクルム艦隊はなんとか主星を守りきった。

さぁ！まき返すぞ！

オーラクルムは生き残った。今度はうばわれた領土をとりかえす番だ。惑星戦で敵の星をうばうには、爆撃戦用のB型戦艦が絶対に必要なのだが、建造資金が足りない。どうしようと考えていると、ラターニアから通信が入った。対ロッサリア戦でラターニアのものになった、旧トリスティアとロッサリアの境界にある惑星キュエフの権利を譲渡するとか、同盟を結ぼうとかいってくる。強い味方を得たと思ったが、ラターニアと敵対する軍事国家ゲルーマンからよこやりが入った。同盟を破棄しろと脅迫してきたのだ。

破棄したくないので無視すると、ゲルーマンはロッサリアと攻守同盟を結んでしまい、ロッサリアと戦うときは、ゲルーマンの艦隊も相手にしなければならなくなった。ラターニアの援助があってもこれはつらい。外交ってむずかしい。エム・ファン国王は頭をかかえてしまった。

星もらっちゃった!!

↑紳士的で正義を重んじるお国がらのラターニアから、戦略拠点のプレゼントだ

惑星をとりかえせ！

↑1度はうばわれたナッソスに攻めこむ

↑激闘のすえ、領土奪還に成功した!!

南の蛮国◆ゲルーマン

↑ふてぶてしい表情のゲルーマン代表。まったく愛想もなにもありゃしない

ロッサリアの「北の蛮国」に対して「南の蛮国」と呼ばれる軍事国家。4つの惑星を持ち、資金力400、資源力370と経済的にも地力がある。初期の艦隊はF2、B2だが、オーラクルムと直接かかわるころには、艦隊の主力がF3に移っている可能性が高いので、注意が必要だ。

三悪の親玉◆グレイブリー

↑フードの下に光る目に不気味さを漂わすグレイブリー代表の老人

本文にはまだ登場していないが、実はこの国はロッサリア、ゲルーマンの2国の指導的な立場にある、ワルの親玉なのだ。ロッサリアのトリスティア侵攻、ゲルーマンの対ラターニアの態度硬化の裏には、この国の影があるらしい。強力な軍備も持ち、今後の脅威になることは確実だ。

さてそのころの世界情勢は？

さて、ソマリ星系北西部のオーラクルムの戦争には直接関係のないほかの区域でも、さまざまな政治的な動きがある。たとえば、2大国の、イストラムーとエスパニアンの関係は悪化する一方だし、コルテナチスでは民族解放運動のようなことが起こっている。こういった情報は、銀河通信社発のニュースとして、オーラクルムのエム・ファン国王のもとへも伝えられる。遠い区域で起こった事件とはいえ、国際政治の世界のバランスがどんな形でオーラクルムに影響をあたえるかはわからないし、各国の行動を見れば、その国の性格もわかろうというものだ。では、銀河通信社のニュースピックスをお伝えしよう。

メヒコマーヤ

コルテナチスの従星だったメヒコ族の3つの惑星が、独立を宣言。あらたにメヒコマーヤを建国した。これは武力によって併合され、植民地的にあつかわれ続けていたことへの反発で激化した独立運動の結果であった。

コルテナチス

メヒコマーヤ3星の独立宣言を、コルテナチス政府は完全に無視、これを反乱であると断定して、鎮圧にかかった。しかし、原因がコルテナチス政府が重税を課したなどの植民地政策の失敗であることは明白である。

イストラムー

星域南部に広大な領土を持ち、経済、軍事両面で高いレベルを保つ、建国500年を数える大国イストラムーの賢王、レムリア18世は、メヒコマーヤの独立を支持することを表明した。

エスパニアン

もともと非友好的だったイストラムーとの関係が急激に悪化しつつある、軍事超大国エスパニアンの皇帝グラフ・ツゥラーは、反イストラムーの立場から、コルテナチス支持を明言した。

アンウィンカ

2大国にはさまれていることから外交にすぐれるアンウィンカは、今回の独立問題の調整を申し出るが、内政干渉であるとコルテナチスから非難をあびた。

アズラテック

エスパニアンの南下政策によって侵略されていたアズラテックは、休戦状態から一転して高圧的態度をとられ、完全に崩壊するのは時間の問題となった。

今回はここまで！

というわけで、このあと事態は旧トリスティア区域の奪取、ラターニアと共闘しての軍事3国との対決へと流れていくのだが、くわしくは、また9月号でお伝えしたい。現在のオーラクルムは4惑星を所有して資金力1090、資源力370と、だいぶ豊かになってきた。当面の課題は、より強力な艦隊を作るための新型戦艦の開発（NT値のアップ）と、1艦隊あたりの戦艦の数をあげること（SV値のアップ）だろう。それではエム・ファン国王のシュヴァルツシルトII・帝國ノ背信、今回はこれまで。

宇宙戦艦の大研究！

シュヴァルツシルトIIに登場する戦艦は戦艦どうしで戦うための格戦闘型(Fタイプ)と、惑星を攻撃するための爆撃機(Bタイプ)の2種類に大別され、それぞれ4デザイン8レベル、計16種類ある。自国で生産できる戦艦は、民事のコマンドでNT値に資金をつぎこむことでレベルアップする。1艦隊は1種類の戦艦で編成され、各個艦隊あたりの戦艦数は、SV値への投資で上がることになっている。どんなタイミングで生産するかは自由だが、資金があまったら、NT値に投資しよう。

	外観	特徴・性能	
Fタイプ(格戦闘型)	F1~F2	**F1** オーラクルムがはじめから保有している、格戦闘型の戦艦。移動力(戦闘モードで1回に移動できる距離)4、継戦力(何回移動できるか)8。1機あたりの建造費用は、資金10、資源15。安い以外にまったく魅力がないといってよい。	**F2** F1の同型強化型。耐久力は140で、F1とかわらないし移動力は5だが、継戦力は7で、F1におとり、攻撃力はF1の100よりはましな130。ロッサリアには、まだこれで十分だが、できれば早めにF3にしたい。資金15、資源24。
	F3~F4	**F3** 耐久力200、攻撃力240で、F1~2型に比べると、一気に性能が上がる気がする。移動力が6になり、方向転換などで移動量をとられそうなときにも有利に移動できる。資金20、資源28だが、F3の能力を考えると、お得である。	**F4** F3の強化型。攻撃力360。移動力7、継戦力8、耐久力は360ある。ゲーム中盤にはこのタイプあたりが活躍することになる。資金30、資源35とだいぶ高価になってくるが、そのころには、相応の経済力もついているはずだ。
	F5~F6	**F5** F5型は攻撃力480、移動力8、継戦力12。耐久力は480、資金40、資源50。Fタイプではもっとも高価でかなり強力だが、イストラムーやワルキュリアなどの技術力のある国では、すでに旧式艦になっているのである。	**F6** F6型は、F5の強化タイプ。攻撃力620。移動力10、継戦力11。耐久力は580。資金は34、資源は40必要。このタイプ以降、生産コストは下がっていくので、その分はほかの使い道を工夫できるというものだ。
	F7~F8	**F7** 外観はFタイプの最終型となるF7。攻撃力700、移動力12、継戦力13。耐久力は690。資金は30、資源は32で、これはF4タイプよりも安いことになるが、能力はケタがちがうといえるほどに差があるのだ。	**F8** Fタイプの最高機種。攻撃力800、移動力、継戦力は14、耐久力は800ある。ゲーム終盤は、これが主力である。ただし、ゲーム中の最強機か、というと、実はそうではない。あとはまだないしよ。
Bタイプ(爆撃戦型)	B1~B2	**B1** 初期のままで生産できる爆撃型戦艦。移動力2、継戦力は10、耐久力160、爆撃力120。はっきりいって、惑星にたどりつくのがやっとで、まったく使えない。B2の早期開発をおすすめしたい。	**B2** B1の強化型で、移動力3、継戦力11、爆撃力180。初期の惑星戦にはかかせない、重要な戦艦だ。一般にBタイプは生産コストが高く、B2もF4とほぼ同額の資金30、資源33という額が必要だ。Fタイプのような使い捨ては禁物。
	B3~B4	**B3** カッツェ(ネコ)というコードネームのついたB3。移動力4、継戦力12、爆撃力220。Bタイプのもう1つの特徴は、耐久力があること。B3の耐久力は390で、F4の360よりかたい。しかし、攻撃力は70でないも同然である。	**B4** B3の強化型のB4は、移動力6、継戦力13、爆撃力270で、耐久力は520。生産コストは全戦艦中最高の資金70、資源85もかかり、F4ならば2機分以上という高額な戦艦だが、耐久力以外はB3とそんなに変わらないので考えよう。
	B5~B6	**B5** 円形の船体という変わったデザインのB5戦艦。移動力、継戦力は、B4と同じだが、生産コストは資金65、資源80と、少しお得になっている。爆撃力は560、耐久力320。Fタイプ同様、今後はレベルが上がるとコストは下がる。	**B6** 移動力、継戦力は、かわらず13。生産コストは資金54、資源62、耐久力600で爆撃力は380。惑星の周囲に防御用の人工衛星を持っている星もあり、この衛星を攻撃するにもBタイプが必要。はでな働きのFばかり生産してはだめ。
	B7~B8	**B7** 継戦力は13、移動力8、爆撃力440で耐久力は720に達する、いかにも重厚なデザインの爆撃機である。資金は45、資源は52と、さらに低コストになってくる。このレベルまでくれば惑星戦も、すごく楽なものになる。	**B8** 継戦力は16、移動力8、爆撃力500で耐久力は800。NT値に資金を投入することで開発できる戦艦の最高位にあるのが、B8だ。しかし、このタイプが生産できるようになっても、まだNT値が上げられる。なぜかな？

配列とCOPYで作る動くグラフィック

BASICマニック

#15 万華鏡と配列忍者

MSXのなかで万華鏡を作っていたある夜、顕微鏡や曼珠沙華や南無妙法蓮華経や阿鼻叫喚やその他もろもろの似たことばが極彩色で飛びまわった。

配列とグラフィック　リスト1の行50や行80のような書式で、グラフィックを配列におさめることができる。MSX2以上の機種でBASICマニュアルのCOPYの項目を見れば、くわしくのっているだろう。

配列宣言をするときの大きさは、コピーするグラフィックの大きさによってちがう。整数型配列の場合、おさめたいグラフィックの水平ドット数をX、垂直ドット数をYとすると、SCREEN5の場合は、

X＊Y／4＋2

よりも大きい配列を宣言する必要がある。リスト1の行20参照。

TXOR　COPY文で使うロジカルオペレーションの1つで、「T」は、コピーするグラフィックのうちパレットコード0の部分はまったく転送しないことを意味し、残りの「XOR」はコピー先とコピーするグラフィックの2つのパレットコードをXORで論理演算して決定するという意味だ。ただし、通常の論理演算とはちがい、2進数4桁で演算する。

裏画面　リスト1のプログラムでは裏画面となるページ1をCLSしていないので、いろいろ試しているうちにページ1がよごれて絵が変になることもあるだろう。ページ1をきれいにしたいときは、

SCREEN5：SETPAGE1,1：CLS

を直接実行すればいい。

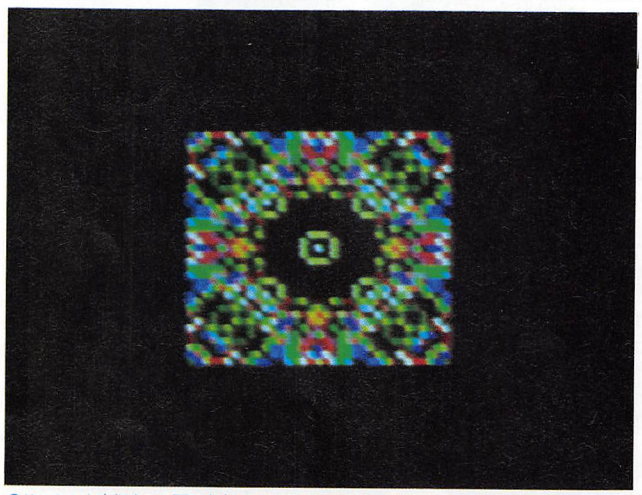
COPY文で万華鏡を作ろう

職業が幼稚園児だったころ、わたしは万華鏡が大好きだった。サラサラときれいな模様が変化していくのがおもしろくてしかたがなく、よく万華鏡を見ながら道を歩いては、道路の穴に足をつっこんで泣いた。

その後、経験値をかせいでレベル3の小学生になったころ、万華鏡が3面のチャチな鏡と安っぽい色のついたプラスチック片でできていることを知って、マジックポイントが一気に減ったのを覚えている。それまで、万華鏡の内部に外の世界とは異なった別の世界があるのだと、ぼんやり思っていたからだ。

現代日本で忍者になるのはむずかしいと気づいたのもそのころだったような気がする。それまでなりたい職業は忍者だった。

ついでに思い出すと、アメリカには日本語のうまい人たちがいて、その人たちが日本向けのテレビ映画を作っているのだと思っていた。



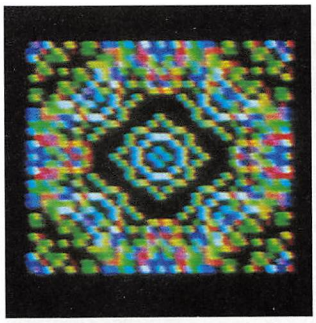
▲リスト1を実行すると画面中央でパタパタと万華鏡もどきがうごめく

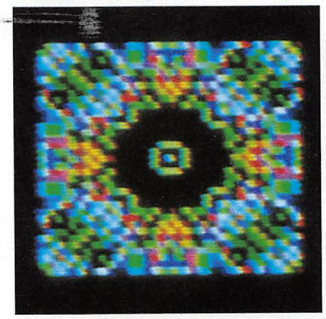
そんなことを思い出しながらSCREEN5の画面上で配列をいろいろCOPYしたりしていじっていると、万華鏡もどきができた。右ページのリスト1がそうだ。

ほんものの万華鏡は三角柱だし、できる映像は無限だが、とりあえずMSXのなかにできたのは四角くて有限なやつだった。

行70のTXORのせいで、思いがけない色の変化が次々に起こる。ずっと見ているとくりかえしになるのだけれど。

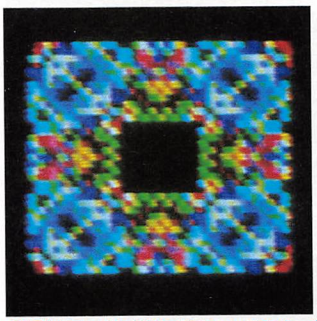
万華鏡とその舞台裏

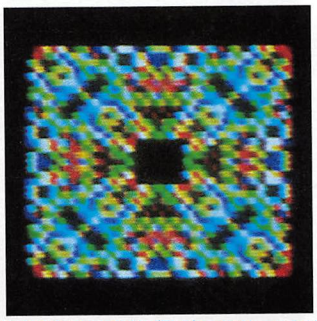


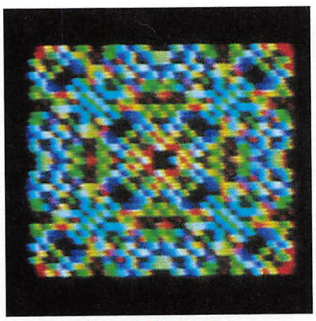


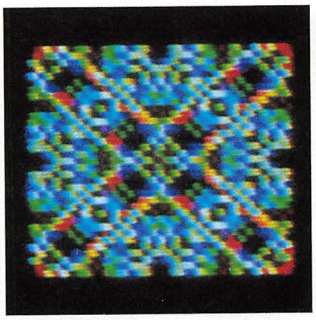
リスト1：スクエアな万華鏡

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN 5:DEFINT A-Z
20 S=17:L=S*2:P=S:PP=1:DS=(S+1)^2/4+2:DL
=(L+1)^2/4+2:DIM A(DL),B(DS)
30 FOR I=0 TO S STEP 2:C=RND(1)*13+3
40 CIRCLE (S,S),I,C:NEXT
50 COPY (0,0)-(L,L) TO A:CLS
60 COPY A TO (0,0),1
70 COPY A TO (P,P),1,TXOR
80 COPY (P,P)-STEP(S,S),1 TO B
90 FOR I=0 TO 3:COPY B,I TO (130,100):NE
XT
100 P=P+PP:IF P>L OR P<3 THEN PP=-PP
110 GOTO 60
```









変化していく万華鏡のグラフィックから、あるときの変化のようすを順に追ってみた。いちばん上からいちばん右の写真まで1秒もない

リスト1でやっている作業の流れを箇条書きにすると、

①ランダムな色で同心円をかく＝行30～40
②それを配列Aにコピー＝行50
③配列Aを裏画面(ページ1)に2つずらしてかきこむ＝行60、70
④できた模様を一部分切り取って配列Bにコピー＝行80
⑤配列Bを表画面に方向を変えて4つ表示する＝行90
⑥ずらし方(③)や切り取る場所(④)を変えながらくりかえす＝行100、110

■万華鏡効果は行90

配列Bにコピーされた裏画面のグラフィックが表画面で万華鏡ふうになるのは、⑤つまり行90で、点(130,100)を中心にしておなじグラフィックデータ(配列Bの中身)を対称に展開しているからだ。上の6枚の写真のそれぞれで四角いグラフィックを4分割してみよう。4分割したときの右下の図形、それが配列Bをすなおに単体で表示したときの姿なのだ。

行90のIのループの終値を0にして(つまりＦＯＲ　Ｉ＝Ø ＴＯ　Ø)リスト1を実行してみると配列B単体の姿がよくわかる。

変化するグラフィックをこのように4方向に対称に表示すれば万華鏡効果はかんたんに得られる。

■裏画面のグラフィック

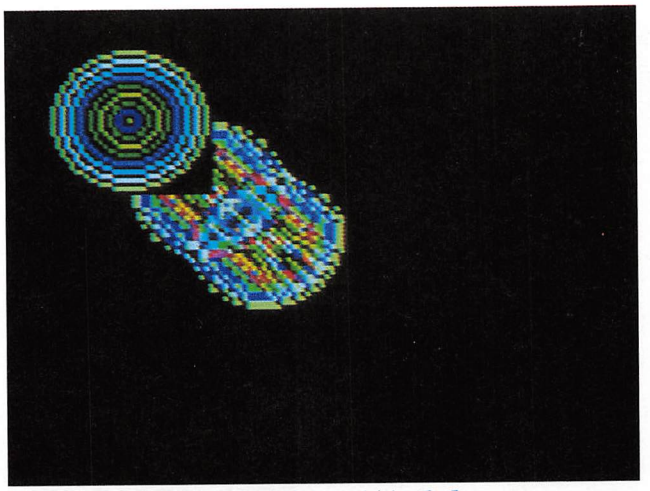
配列B単体の変化も見ていると不思議な気がするが、この不思議さは、行70のＴＸＯＲのせいだろう。この、長い名前を持つロジカルオペレーションは、すでに表示されている図形の上に同心円グラフィック(配列A)をＸＯＲで重ねていく。「Ｔ」は配列Aのパレットコード0(透明)の部分は無視するという意味だ。

裏画面で起きていることをのぞいてみよう。次の行55を加えればのぞくことができる。

```
55 SETPAGE 1
```

これを加えてリスト1を実行すると、最初にかいた同心円のグラフィックが奇妙に重なって動いているのがわかる。その動きの一部が配列Bの変化になっているわけだ。

ほかにも行60の最後に「，ＴＰＳＥＴ」を加えてみたりなどいろいろ手を加えてみよう。



裏画面ではこんなふうにけっこう汚いグラフィックをかいている

配列の添字　たとえばA(n)という配列があるとすると、nが添字。なんの宣言もせずに配列を使うと、自動的に最大添字が10の配列を宣言したのとおなじことになる。また、11以上の添字を持つ配列を使いたいときは、DIM文で宣言しておく必要がある。

RAMの領域　配列はその配列全体で必要な量をまとめて確保される。グラフィック配列は、そのグラフィックが使用しているVRAMの容量に匹敵するメモリ領域を確保するためのもの。ところで、グラフィック配列が整数型だろうと、倍精度型だろうと、グラフィックデータのRAMへの収納のされ方は変わらない。頭の2バイトがX方向のドット数、次の2バイトがY方向のドット数、その次からグラフィック本体のデータが入る。しかし、整数型と倍精度型では要素変数1つが占めるメモリ領域がちがう。整数型の場合は、1つの要素変数に対して2バイトが割りあてられるので、A(0)がX方向のドット数、A(1)がY方向のドット数に対応するのだ。

リスト1～3では、すべてDEFINTで整数型宣言をしているので配列名になにも型宣言文字をつけていないが、整数型宣言をしていない場合は、たとえば、

```
DIM  A%(D)
```

のように%のついた配列名を使えばいい。

グラフィック配列の中身

ロジカルオペレーションによる色の変化もけっこう不思議だが、配列にグラフィックをコピーしたり、配列を画面にコピーしてグラフィックを表示したりしていること自体、かなり不思議なことだ。

グラフィックデータの入れ物として使う配列を、ここではグラフィック配列と呼ぶことにしよう。グラフィック配列はどういう仕組みになっているのか。

■領域の名前でしかない

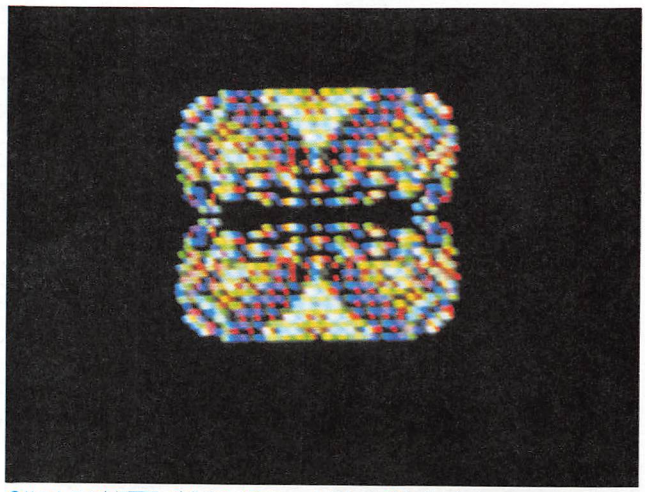
そもそも配列変数というもの自体、ちょっと不思議なものだ。配列変数の1つ1つの要素はそれぞれ独立した変数のように扱える一方で、添字という背番号によって配列として団結している。メンバー全員がソロプレイヤーとして活躍するバンドのようなものだ。

しかし、グラフィック配列の場合は、ふつうの配列変数とはまったく使い方がちがう。基本的に配列全体を1つのものとしてしか使用しないのだ。

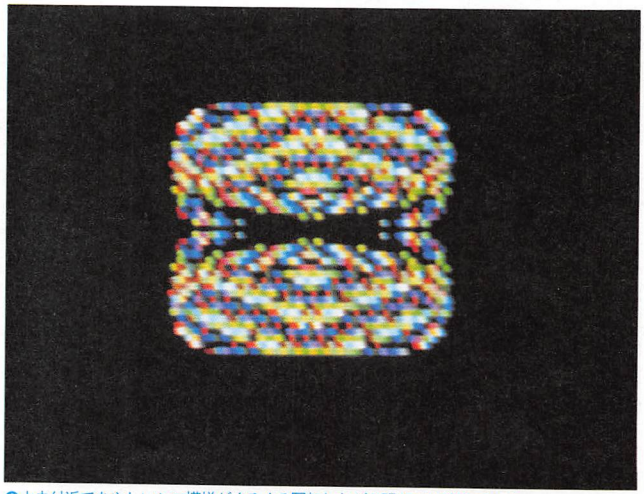
グラフィック配列は、その配列のためにRAM上に確保されたメモリ領域を利用しているだけなのだ。配列名は、たんにRAMの領域につけられた名前にすぎない。その領域と、VRAMの領域とでデータのやりとりをするのが、グラフィック配列のじっさいの使われ方なのだ。

■整数型配列の場合の利点

ところが、整数型のグラフィック配列の場合にかぎって、グラフィック配列の最初の2つの要素変数(添字が0と1のもの)の内容が、グラフィック自体のサイズに対応する。たとえばリスト2でいえば、グラフィック配列Aの先頭、つまり、A(0)にはそのグラフィックの水平ドット数、A(1)には垂直ドット数が入っているのだ。リスト2を実行したあとに、この2つの要素変数の内容をPRINTすれば確認できる。



リスト2の実行画面。変化するグラフィックを次々に重ねてコピーしているので、



中央付近であやしいシマ模様がぐるぐる回転しながら現れては消えていく

で、話はここからだ。このA(0)、A(1)の値を変更すると、グラフィック配列によって表示するグラフィックそのものに変化がおきるのだ(とうぜんだが)。リスト3は、その変化をはっきり目で確かめるために作ったものだ。まるで忍者のように変化しているのでかってに配列忍者と名づけた。

リスト2:配列忍者による万華鏡もどき

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN 5:DEFINT A-Z
20 S=19:R=(S+1)¥2
30 D=(S+1)^2/4+2:DIM A(D)
40 FOR Y=0 TO S:FOR X=0 TO S
50 IF (X-R)^2 + (Y-R)^2 > R^2 THEN 80
60 C=RND(-X-Y*S)*16
70 PSET (X,Y),C
80 NEXT:NEXT
90 COPY (0,0)-(S,S) TO A:CLS
100 FOR I=S TO 0 STEP -1 :A(0)=I+1
110 FOR J=0 TO 3:COPY A,J TO (130,100):N
EXT
120 NEXT
130 GOTO 100
```

配列忍者を作った動き

リスト3では、配列忍者の消え方がよくわかるように、まえに表示していたグラフィックをいちいち消しながら(行130で空のグラフィック配列をコピー)、新しいグラフィックを表示しているので、配列忍者の変化の仕方がよくわかるはずだ。

グラフィックをザーッと水平方向に消していき、そのあとふたたび逆まわしでグラフィックをじょじょに表示してくる。垂直方向についてもおなじ手順だ。

リスト3の行150の
A(H)=I
でグラフィック配列の構造を変えている。Hは、Wのループが終わるたびに0と1のどちらかに切り換えられる仕組みだ。また、そのすぐ下でXとYを入れ換えたり、Zに−1を与えたりしているのは、配列忍者の変化する方向を切り換えるためだ。

リスト2、3に共通の行50の条件式は、もとになるグラフィックをかくときに半径Rの円より外にあるドットはかかず、Rより内側にあるドットのみをかくようにするためのもの。

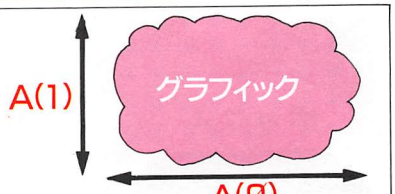
グラフィックの動きに見あきたら、リスト1〜3すべてについていえるが、配列を画面にコピーしている部分(リスト3でいえば行130)で、「,,TXOR」とか「,,TPSET」などのロジカルオペレーションを加えたりして改造を試してみよう。

リスト3：水平忍者と垂直忍者

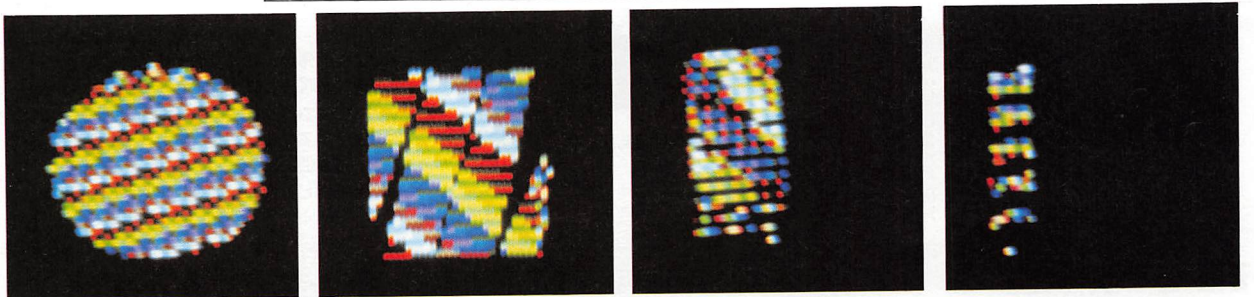
```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN 5:DEFINT A-Z
20 S=30:R=(S+1)¥2
30 D=(S+1)^2/4+2:DIM A(D),B(D)
40 FOR Y=0 TO S:FOR X=0 TO S
50 IF (X-R)^2 + (Y-R)^2 > R^2 THEN 70
60 PSET (X,Y),RND(-X-Y*S)*16
70 NEXT:NEXT
80 COPY (0,0)-(S,S) TO A:CLS
90 FOR I=0 TO 1:B(I)=A(I):NEXT
100 X=A(H):Y=1:Z=-1
110 FOR W=0 TO 1
120 FOR I=X TO Y STEP Z
130 COPY B TO (130,100)
140 COPY A TO (130,100)
150 A(H)=I:NEXT
160 SWAP X,Y:Z=-Z:NEXT
170 H=-(H=0):GOTO 100
```

A(0)…X方向のドット数
A(1)…Y方向のドット数

■グラフィック配列の先頭が持つ情報

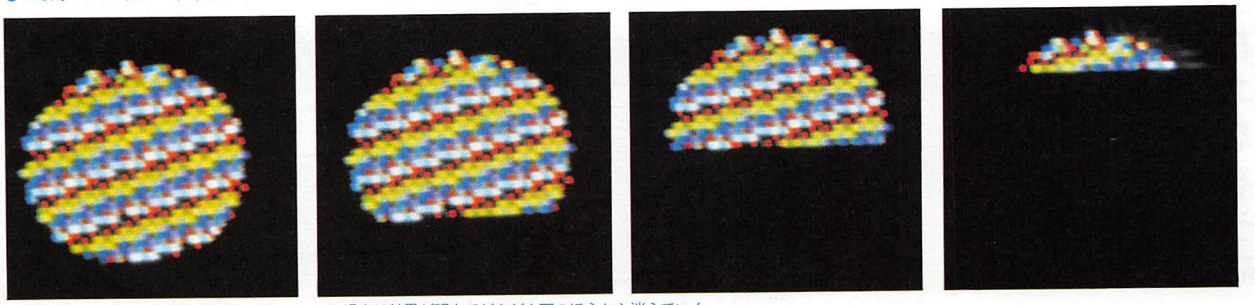


水平忍者



↑X方向のドット数＝A(0)を小さくしていくと、ちょうどテキスト画面でWIDTHを変えたときのようにグラフィックが変化していく

垂直忍者



↑Y方向のドット数＝A(1)を小さくしていった場合は結果が明白でどんどん下のほうから消えていく

情報 おもちゃ番

ファン

F

ファン

F

ボックス

B

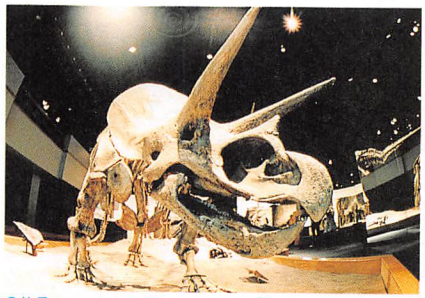
そろそろ夏休み。この夏はどこにいこう。花博もいいしディズニーランドもわるくない。そうそう恐竜を見にいくなんてどうかな。宿題の自由研究に最適だしね。

SHOW

大恐竜博

この3月に東京駅からまっすぐ東京ディズニーランドの門の前まで行くJR京葉線が全線開通した。これでディズニーランドにはずいぶん行きやすくなったわけで、当然夏休みは大勢の人でにぎあうことになるだろう。それもいいだろう。でも、もうすこし先にある海浜幕張の駅前に建つ幕張メッセでは「大恐竜博」というイベントを行っているのに注目したい。

この「大恐竜博」では、なんと21体もの恐竜が展示されている。これらすべては、カナダの西に広がるロッキー山脈の東側の平原にある、世界でもまれにみる何千何百もの恐竜の化石が出土される地域から空輸されたもの。ここにはまだまだ掘り出されずにいる恐竜が何百もあるという。ちょっと想像できない感じだ。幕張メッセの会場で、恐竜たちと対面しながら、気持ちははるか遠くのカナダの地、そして恐竜たちの生きていた1億年まえの世界にトリップしてみたい。



体長9メートルもあるトリケラトプス

会場では、そんな思いを実現させるためにいくつものくふうがされている。入口付近はカナダの恐竜たちの眠る地域の案内や発掘のようすのビデオやパネルの展示など。つぎが、ワープゾーンと呼ばれる区域で、いっきに光りや音につつまれて気分はすっかり恐竜にさせられてしまう。そこからは21体の恐竜との会話を楽しむようになっている。そして、ティラノサウルスの頭の骨を掘り出す作業を実演しているゾーンになる。期間中に大きな岩(3トンもある)から頭を掘り出してしまうという。さらにシミュレーションゲームや70ミリのダイナビジョンでの恐竜たちの眠る地域の空撮なども見られる。

悪名高い肉食恐竜ティラノサウルス。怖いぞ!

会期・7月7日～9月2日・午前10時～午後6時(土日は7時まで)／会場・幕張メッセ／料金(前売)・大人1850円・中人1450円・小人1050円／問い合わせ／大恐竜博総合事務局☎03-233-6217

※ただし、入場は午後5時(土日は6時まで)となります。

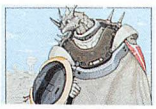
新製品

サウルスランチ VOL.0 VOL.1

FM音源を自由に楽しみたいという人のための音楽ツールが「シンセサウルス」。そのソフトのためのソフトが「サウルスランチ」。ようするに、楽曲集なのだ。といっても「シンセサウルス」を持っていなくったて、大丈夫。それだけで楽しむことができる。ということは、FMパックを持っているか、MSX2+(パナソニックのA1-FXはのぞく)を持っていれば、いいわけだ。この「サウルスランチ」はすでに「VOL.0」が発売になっていてこの本が出るころには「VOL.1」が発売になっている予定だ。お値段も3800円とお手頃。CDより高いといわれればそれまでだが、なかには絵も入っているし、いろんな楽しみも多い。収録曲は以下の表のとおり。制作、発売はビッツー☎03-479-4558。

「サウルスランチVOL.1」のタイトル画面だ

VOL.1の1枚目のディスクのメニュー画面。恐竜のランチだ



演奏中の画面は楽しい絵が見られる。VOL.1はモンスターがテーマ

	収録曲	
VOL.0	ミス・ブランニュー・デイ(ササンオールスターズ)	ゲット・ワイルド(TMネットワーク)
	道(宗二郎)	いそしぎ(映画音楽から)
	淋しい熱帯魚(ウインク)	嵐の素顔(工藤静香)
	トゥルース(T.スクウェア)	愛が止まらない(カイリー・ミノーグ)
	クロコダイル・ロック(エルトン・ジョン)	エブリ・ブレス・ユー・テイク(ポリス)
	インベンション(バッハ)	ピアノソナタ8番(ベートーベン)
	月光(ベートーベン)	テーマミュージック(首斬り館)
	バラード(首斬り館)	アルバトロス(オリジナルデモ)
	バンカー(オリジナルデモ)	
VOL.1	いとしのエリー(ササンオールスターズ)	友達のまま(プリンセス プリンセス)
	会いにきて!・NEED・YOU/(ゴーバンズ)	人生いろいろ(島倉千代子)
	青い影(プロコルハルム)	ユー・マイト・シンク(ザ・カーズ)
	ホールド・ミー・ナウ(トンプソンズ・ツインズ)	ヴァイオリン協奏曲(ベートーベン)
	煙が目にしみる(ブラターズ)	BGM1(ファミクルパロディック2)
	BGM2(ファミクルパロディック2)	

SHOW

'90東京お

6月7日から10日まで、上で紹介した「大恐竜博」の会場と同じ千葉県の幕張メッセでおもちゃショーが開かれた。このショーはこの秋から年末にかけて発売予定のおもちゃを一同に展示して、訪れた町のおもちゃ屋さんと商談をするためのイベント。ということはファミコンなどのゲーム機の新作の展示も行われるわけで、編集部としても興味深い。今回の出展で、PCエンジンとメガドライブのカラー液晶のハンディタイプのものが参考出品され、人気を集めていた。でも、やはりおもちゃショーということで、ぼのぼののぬいぐるみや、新しいSDガンダムの人形、ゴルバチョフ大統領をモデルにしたゴルビー人形などのほうが人気が高く、ゲームはいまいちという印象をうけた。それでも、コナミやポニーキャニオン、

ゲームばかりのゾーン　コナミはパロディウスだ!

MDサンダーフォースIII　エニックスはグッズの山

アンケートハガキより

●はじめて出すハガキ／ぼくがこのハガキをはじめて出した記念といってはなんですが、ぜひぼくにぼくが希望したゲームをプレゼントしていただけませんか。ほんとうにこの本でこのハガキを出すのははじめてです。それにおなじ手をなんども使ったりしません。ほんとうにお願いします。(兵庫・西秀朗)

⇨だからなんだといってしまえばそうなんですけど、「ぼくにぼくが……」のくだりが絶対にあげたくない気持ちにさせますね。(バ)

GMレビューのごめんなさい

GMレビューのごめんなさい　7月号付録GMレビューに間違いがありました。33ページの232「ゲームミュージック　武田信玄・II」はコロムビアではなく、徳間ジャパンから2500円で発売されております。233「サバッシュ全曲集」は徳間ジャパンの発売ではなく、ポリドールの誤りでした。以上、訂正してお詫びいたします。また、関係者の皆様にはたいへんご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びいたします。

こいつも肉食。アルバートサウルス

カモハシ恐竜のラムベオサウルス

ティラノサウルスの頭を掘り出し中

もちゃショー

よく見るとNECやセガの看板があるぞ

おもちゃショーらしい風景。人も多い

バンプレスト、テクノソフトなどのコンピュータよりの出展がけっこう目立つ。いまさらのようだけど、コンピュータはうんと小さな子供のころから、大人にいたるまでの幅広いおもちゃなんだと感心させられてしまう。

じつはぬいぐるみとか、女の子むけのものもずいぶんある。集まっている人もやはり女の人ばかりなのだ

MUSIC 最新GM情報

7/21　HYPER DRIVE/S.S.T.

セガはここのところ新作ゲームの発売ラッシュで、アルバムはまだかとヤキモキしていた人も多いと思うが、お待たせ。今回はカシオペアの野呂一生氏をサウンドプロデューサーに迎えたCD。生演奏で、ライブに近いという説明があるとおり、確かにパートソロを入れたりしている。が、これによりオリジナルとはまったくいっていいほど趣を変えている。アレンジファンの人でも、今回のアレンジはかなりクセがあるので好みの分かれるところとなりそう。ゲームは「G-LOC」「スーパーハングオン」などアーケードとメガドライブをおりまぜて8本をアレンジとオリジナルで収録。

※CD2枚組、テープ3200円。予約特典、B2カラーポスター。　（ポニー）

7/21　パロディウスだ！〜神話からお笑いへ〜

お待ちかね、話題沸騰のお笑いシューティングのアルバムがリリース。歴代のコナミのシューティングをパロった作品として知られているが、音楽もクラシックなどの名曲をメロディの基盤においている。たとえば、チャイコフスキー「くるみ割り人形」、ロッシーニ「ウィリアム・テル序曲」、オッフェンバック「天国と地獄」、そして「軍艦行進曲」などなど。さらに、2つのアレンジ曲にはドルビー・サラウンドを使用しているので、システムのある人は広がりのある音を体験できる。本物とのギャップがパロディの持ち味なので、アルバムを聞くまえに原曲を聞いておくと倍は楽しめるハズ。

※CD2800円、テープ2500円。初回のみ特製ケース入り。　（キング）

7/21　Lilia/杉本理恵

先頃、1873名のなかから見事ミス・リリアに輝いた杉本理恵ちゃんのデビュー・ミニアルバム。なんかアイドル情報誌みたいだけど、プロフィールなどをひとつ。——1974年9月25日生まれの15歳。血液型はB。サイズは、身長159cm、体重48kg、B79、W58、H79。趣味は、物語や詩を書くことと、キレイな絵を見ること。と、まあこんな感じの、顔と目と鼻のまるい女の子だ。曲は「ランスの村BGM」に詩をつけたものなど、ゲームのBGMをモチーフにしている（全4曲）。声質はいいものをもっているので、今後のボイス・トレーニングしだいではけっこういけるんじゃないかな。

<ファンクラブ>☎03-5474-2066

※CD1800円。　（キング）

8/5　パーフェクトコレクション・イース

なぜいま「イース」なのか、とこのアルバムの話を聞いて考えてしまった。結局、いきつく答えはそれだけいまでもユーザーの心のなかに思いが残っているということになるのだが、ちょっと数がありすぎの気もする。確かにイースのIとIIの音楽は最高だけどね。

アルバムはCD2枚組。2枚ともアレンジ・ディスク。ディスク1は、GMのアレンジャーとして、すっかりおなじみの米光亮氏による全曲アレンジ・バージョン。ディスク2はボーカル、スーパーアレンジ、ニューエイジミュージック、そしてオリジナルサウンドチーム、J.D.K.BANDによるアレンジとなっている。

※CD2枚組3800円。初回のみ、カラーピクチャーディスク。　（キング）

※このコーナーのみ税込価格です。

7/25　突貫　みつめていいよ〜大増刊号〜

夏のイベントも近づいて、盛り上がっている「スーパーリアル麻雀」の3枚組アルバム。主人公のショーコ、ミキ、カスミは三者三様の夏休みを過ごしている。ミキはロスアンゼルスへ1か月間のホームステイ中。ショーコはチアリーダー、カスミはテニスと、それぞれ汗を流していた。そこで、主人公ひとりにつきディスク1枚をわりあててしまった。もちろん、友だちであり姉妹なので、お互いに顔を出しあっている。それぞれのドラマと、ボーカル曲2曲、BGMなどで構成されている。残念だが、うわさのあったピクチャーディスクは結局ボツ。でも悲観することなかれ、特製のブックレットとおなじみの4コママンガがついてくる。

※CD3枚組5000円。　（ポリスター）

NO. 相談室

神奈川県高座郡の松井克典くん・16歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●私のWAVY70FDのFM音源の音は小さく、「サーク」や「ブライ」をやっていると悲しくなります。大きくする方法はありませんか。⇩残念ながら、結論を先にいいますと方法はありません。FMパックにはボリュームがついていて、PSGの音とのバランスを自由にとることができましたが、内蔵のものはそれができません。もっと悪いことに、そんなことはまるっきりとりきめがなされていないのです。各ハードメーカーの間でまったくバラバラなのです。ゲームを作るソフトハウスの人もいつもとても困っているそうです。できたら、みんなそろえてほしいですね。同じ企画のMSXなのですから。

アンケートハガキより

●彼女とは本気になりそう／私は2月にパソコンをはじめたばかりです。ワープロには今ひとつ充実感がえられず、とうとうMSXに浮気をしてしまいました。興味があるのはプログラムを作って動かせる点と低価格であるところです。まだ東も西もわからずに頭のなかはパニック状態ですが、彼女とは本気になってしまいそうです。（兵庫・植木輝雄／29歳）⇨この文章のなかで、怖い箇所に気づいた人はそこを書いて送ってください。（バ）

プレゼント係より

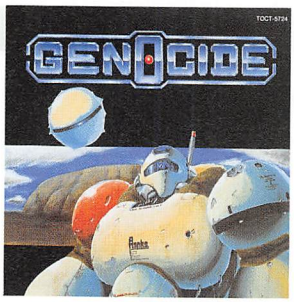
7月号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていないソフト『ソリッドスネーク』をのぞく、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ何月号発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。上記のソフトも発売になりしだい発送しますので、もう少しお待ちください。

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナーつ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

※このコーナーのみ税込価格です。

7/11 ジェノサイド



西暦2171年の地球を舞台にした、ズームのX68000用アクション・シューティングゲームのアルバム化。リアレンジバージョン4曲、ゲーム未使用曲6曲をふくむ全35曲を収録。

強大な力をもつコンピュータとの闘いといった設定のゲームだから、それなりにハードにしたいという意図はわかるんだけど、なんか単調。8ビートが多いのは、この手のゲームの宿命としてあきらめるとして、ほかのGMとはここが違うといった主張がほしいところ。なかには、これはと思わせるメロディもあったけどね。

※CD2530円、テープ2250円。

(東芝EMI)

7/11 38万キロの虚空

システムサコムのSFアドベンチャーゲームのアルバム化。リアレンジ4曲をふくむ全31曲。サスペンスAVGだけあって、スローな曲が多い。アドベンチャーで終始、曲がズチャズチャじゃ落ち着かないからね。小節の切れ目にメロディ(サックス)を一拍休ませる曲はおもしろい。この曲はアレンジをうけてベースのきいたジャズに仕上がっている。アレンジはジャズ風3曲。お決まりのサックスとベースは欠かせないが、パーカッションもけっこう凝っている。さらに目をみはるのがオリジナルの出来。かなりイイ。

※CD2530円、テープ2250円。

(東芝EMI)

7/21 ビーストバスターズ

7月リリースのG.S.M.1500シリーズはちょっとさびしい気もする、1タイトルのみ。

今回は、年頭に営業を開始したシューティング、SNKの『ビーストバスターズ』。つぎつぎと現れるゾンビを、ガンで撃ち倒していく、という人気ゲーム。サウンドは、ゲームの雰囲気を盛り上げる緊迫感のただよう曲が大半をしめている。力強いドラム音を、おとなしめのメロディ音でぬっていくという感じ。けっこうアレンジで光りそうな曲もあるのにオリジナルだけなのは残念。SEも96種収録。

※CD1500円。ケース大カラーステッカー、解説書、楽譜つき。 (ポニー)

7/21 ファイアーエムブレム

「♪ファイアーエムブレム、てごわいシミュレーション♪～」のCMソングでおなじみのファミコンゲームのストーリービデオ。その名も『ファイアーエンブレム～暗黒竜と光りの剣』。アカネイア王国を暗黒竜メディウムから守った英雄の血をひく王子マルスが、復活したメディウムを倒すために旅に出るというストーリー。プレイしただけではわからない壮大なゲームの世界観を、ファミコンの画面と新しく作ったCG(話ではアミーガを使用するとか……)により再構築するというものらしい。先頃の『忍者竜剣伝II』(メルダック)のビデオと似たつくりになるみたいだ。なんにせよ、この手法はゲームビデオの新スタイルとして成長株にある。楽しみだ。

※30分カラーステレオHi-Fi、VHSのみ3914円。 (ポニー)

★『ゲームミュージック・フェスティバル 90』のお知らせ。

ついにS.S.T.BAND(セガ)とZUNTATA(タイトー)のジョイント・ライブが実現する。日時と場所は、8月25日(開場午後4時30分／開演午後5時)、日本青年館(東京・外苑前)。全席指定2000円。問い合わせはグローバル・エンタープライズ☎03-496-1341。

※ポニーキャニオン新譜情報＝<8月25日>……●タイトーDJステーション⇨曲のまえにDJによるゲームの解説などが入る構成。『WGP』など8作品のオリジナルを収録。初回はズンタタ出演のドラマを収めた8cmCDが特典。●オメガファイター&アトミックロボキッド(UPL)●クルードバスター&ミッドナイトレジスタンス(データイースト)⇨前記2作品はG.S.M.1500シリーズ(1500円)。●ナムコ・ギャルズアイランド⇨月刊ゲーメストのファン投票で選ばれた女性キャラクタを一挙収録。ワルキューレの伝説、フェリオス、ワンダーモモなど。

※キング新譜情報＝<9月5日>……●パーフェクト・コレクション・イースII⇨内容は今月紹介の『～イース』と同じ。CD2枚組3800円。

※日本コロムビア新譜情報＝<8月21日>……●インセクターX⇨ホットビィのメガドライブ版ゲームのフルアレンジ・アルバム(全10曲)。／<9月21日>……●バスティール⇨ヒューマンのPCエンジン版(CD-ROM)ゲームのCD化。オリジナルは、4ビートのジャズっぽい曲。オリジナルとアレンジを7曲ずつ収録。

※アルファ新譜情報＝古代祐三氏の手がける『ミスティブルー』は9月頃になりそう。オリジナルはPC98を音源に、アレンジは生演奏ほかを予定。

※アポロン新譜情報＝ナムコ作品をごちゃまぜにした、フルアレンジ・アルバムが8月頃出そう。予定価格はCD2600円、テープ2300円。詳細不明。

※ポリスター新譜情報＝<9月25日>……●(仮)スーパーリアル麻雀⇨発売中の2つのビデオをLD1枚に。ゲーム基盤からオリジナル画面とアニメを収録。また、ボツ基盤からショーコちゃんのシーンを収録。CLVステレオ35分。5000円。

※メルダック新譜情報＝<10月21日>……●(仮)忍者龍剣伝II⇨ストーリー・アニメ・ビデオを発売予定。45分カラーステレオHi-Fi予定。――アルバムは、9月21日いくつかリリース。

※徳間ジャパン新譜情報＝9月25日にアルバムをいくつかリリース。

プレゼント さあ応募しなさい

●ゼネラルプロダクツより

①コンプリート・ガンバスターの本……3名様

ようするに『トップをねらえ!』の設定資料集。定価1800円の豪華本だ。

●日本ファルコムより

②イースのTシャツ……2名様

何枚あっても便利のTシャツ。シックなかんじのグレーがいい。

●ヘルツより

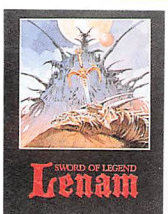
③レナム……3名様

アドベンチャーゲームのように流れるビジュアルシーンをふんだんにとり入れたかわったRPG。

●編集部より

④プログラムコレクション50本・ファンダムライブラリー⑦……5名様

しめ切りは7月31日必着。発表は9月8日発売の10月号の欄外で。応募方法は左の掲示版を参照のこと。



◐ヘルツからアドベンチャーぽいRPG『レナム』をプレゼント。魔法種族レナムを捜す4人の冒険がテーマだ

◐89年11月～90年4月に掲載されたファンダムのなかから50本を選んで1冊の本に収録

◐美樹本晴彦の表紙が目をひく『トップをねらえ!』の設定資料集。定価は1800円もする

◐夏はやっぱりTシャツ。イースのロゴがいい。サイズはMのみ

応募券 FFB⑧

アンケートハガキより

●OLの野辺／私の働いている会社でPC98を買ってパソコン会計にすることになったんですけど、あ一私も98ほしいのに！　会社の98じゃゲームもできないんですよー！　でもちょびっとうれしい気もする今日ころころです。なーんて。(埼玉・OLの野辺友子)⇨やめろーっ！　何度おなじことをいわせるんだ野辺。その1人会話文と音引3つ以上の使用とうれしいは頼むからやめてくれ。しかし、ワザと負けずにやっていたとしたら友だちになろう。(バ)

おはなしこんにちわっ

●惚れた。　（東京・男15才）

筆で書いてある。余白ぐあいといいきりが15にしてジゴロの伏見直樹を感じさせるが、字がまちがっている。

●東海の　小島の磯の　白砂に　われ泣きぬれて　蟹とたわむる（富山・堀田泰弘）

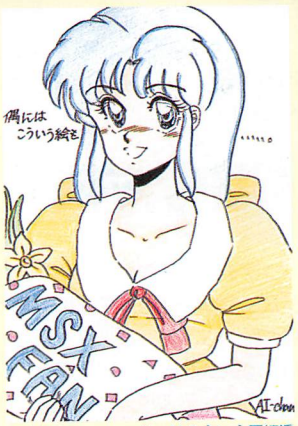
啄木か。それにしても泣きながら蟹とたわむれるのはけっこう大変だ。われ血流し　蟹みそうまし。

●筋肉質な体ばかり描く弟、スカートめくりで気色悪く笑う父、めくられて喜ぶ妹、仕事だからと留守がちの母がいて困っています。（東京・菅原竜治）

わたしの知り合いは、名前のない父、身寄りのない母、顔のない妹、存在しない弟がいるぞ。

●宇宙戦艦ヤマトの歌は最後のほうに♪ラリラリーラリラリーパヤッパヤパパンパパンとあるが、音楽の授業で歌わされたことは一生忘れない（奈良・バーボンのパパ）

わたしは今サッポロビールのCMで最後に出る♪サッポロォ〜というアレの作曲、編曲、企画した人、歌っている人、そのレコーディング風景を知りたい。秋葉原ソフマップのラップを歌っている人にも会いたいぞ。



↑山形・AI-chan⇨じつはこういう正統派読者のイラストコーナー的投稿は大量にきているのだが、編集部の趣味と独断と偏見によって三流ギャグがエコヒイキされているのだ。それに迎合せずにゴーイングマイウェイのおまえは偉い。ほめるぞ

●骨折のため左手で書きました。汚くてすみません。（静岡・田中竜之介）

そうまでしてハガキを出したいか。こんな雑誌にハガキをいくら送ってもいいことはなにひとつないぞ。

●毎月こんな豪華なプレゼントがあればいいな。あたるとなおうれしいな。　（千葉・國松昇）

OLの野辺かと思ったら國松は30歳の家事手伝いだそうだ。考えてみれば男だって職業・家事手伝いといっても悪くないわけですね。今度はどういうふうに家事手伝いなのか、内訳を書いて送ってください。

←三重・キュラ⇨今やおはこんでこの手の投稿をすれば載るにちがいないと思われているであろう典型的な作品。三国志ネタと雄山ネタはたくさんきているが、両者を融合させたところが高度なテクである（というほどではない）

暮らしの適当手帖

8月のテーマ：
奇妙な親指

↑神奈川・辰己祐介

↑兵庫・橋本浩尚

↑愛知・石田和之

↑福井・藤田雅之

↑宮城・森和弘

↑岡山・木村大輔

↑北海道・大坪裕

↑千葉・熊谷賢吉

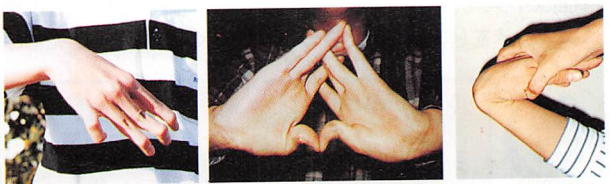
↑石川・中田稔

6月号の「あなたはこんなことができますか」にほんとうに写真を送ってくれた負けずぎらいのみなさん。おもしろすぎるのでほんとうに載せましょう。神奈川の辰己の写真が来て以来、次から次へと気味の悪い手だけの写真が届きました。ほかにも次のようなおたよりも届きました。

・ほんとはできるが載ってしまうとクラスにリンチをくらうので。（千葉・中村浩司）
・フィルムがないので手に入りしだい送りたいところです。（滋賀・富田朝雄）
・好きなゲームをくれるなら写真ともっとすごいやつを送ります。（京都・岡本治）
・ぼくはそんなことがじっさいにできます。（岐阜・二村直広）

弁解にもいろいろあるものです。ちなみにこのページを担当したデザイナーも「ぼくもできるんすけど載せていいすか」といっていましたができあがったものに彼の写真は入っていませんでした。スペースを考えてのことでしょう。プロの仕事を見せていただいたような気がします。ありがとう。

さて、次回は両足を首の後ろにかけながら電車を待つ人、顔をどちらかの肩にのせながらＭＳＸする人、ひじの皮をひっぱって針をさして糸でりんごを持つ人大募集。


↑ほかにもこんなことができるという我の強いみなさんからのもの。左から岡山・木村、神奈川・辰己のマクドナルド、千葉・熊谷の芸。気味がわるいぞ

●EDITORIAL WEATHERで「大まぬけ」が1人いて……と書いてあったが、それはもしや「中野カ……ー！」だったりして。ほんとうはだれ？　（北海道・ともやん）

中野さんがあまりにもカワイソウだからヌレギヌをはらしてやってという編集長のたっての願いだが、こんなウチワねたにまで親切でいねいに答えてしまうとそのうち同人誌になってしまいそうなので、しかたがない、中野さんということにしておこう。

●ぼくはうなじにつむじがあり、友だちには5億年に一度の大物だといわれます。ほんとうでしょうか。（栃木・斎藤大樹）

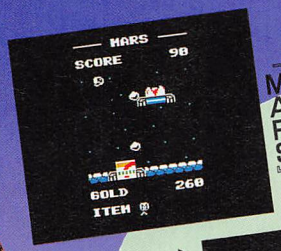
たぶんウソでしょうが、それはぜひとも写真を送っていただきたい。うなじにつむじということは、すると斎藤の髪は、すべてうなじから発して頭をおおう「オール前」になるわけだな。うう気持ちわるい。気持ちわるい斎藤とヌレギヌの中野さんにできたばかりのテレカをさしあげよう。

★イラスト・評＝野見山つつじ

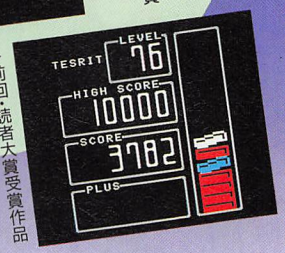
アンケートハガキより

●報告／あまり気分のよくないお知らせですが、赤ちゃんはだめでした。あと2週間というところでお腹のなかで死んでしまいました。自然分娩で産んで火葬にしましたが小さすぎて骨も残らなくて確かに産んだのにどこにもいないなんて信じられません。応援してもらったのにごめんなさい。（愛媛・田坂真美）⇨いろいろ考えたんですが、妊娠レポートを載せていたことに落とし前をつけなくてはと思い掲載しました。（パ）

第4回 MSX・FAN プログラムコンテスト 募集要項



◀前回・Mファン大賞受賞作品『MARS』



◀前回・読者大賞受賞作品『TESRIT』

コンテスト対象作品

恒例のプロコンです。しめ切りになったばかりのMSX大賞と入れかわりで募集します。

コンテストの対象となるのは、ファンダムに投稿されたRP部門の3つのタイプの投稿作品にかぎり、6月1日の消印のあるもの(つまりMSX大賞のしめ切りの翌日)からコンテスト対象作品としてあつかいます。また、しめ切りは8月20日(月)必着とします。

RP部門には、1画面タイプ、N画面タイプ、10画面タイプの3つがあります(44ページの「ファンダム募集要項」参照)。

内容はまったくの自由です。ゲームにかぎらず、広く自由な発想で作られたオリジナルなプログラム作品を期待しています。

応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったくおなじです。

ただし、44ページの「ファンダム募集要項」に書いてある〈投稿上のルール〉をよく読んで、かならず守ってください。

とくに、③にある詳しい解説の手紙の内容が不足していると、受けつけられない場合があります。とくに、参考にしたものがあるときは、かならず明記してください。

選考方法

コンテスト期間中に、ファンダムで受けつけたRP部門の投稿作品から、優秀な作品を月に10本前後選び出し、10月号と11月号にコンテストノミネート作品として掲載します。

同時に、一般の読者にノミネート作品の人気投票をしてもらい(人気投票の要項は10月号と11月号で告知)、その結果と、編集部内のコンテスト選考委員会の評価とをあわせて、最終的に下記の各賞を決定します。

短いプログラムと長いプログラムでは、演出効果などちがいが出てくるのはとうぜん。短いタイプに不公平がないように、コンテストの審査ではプログラムの長さも重要なポイントとして評価していきます。

あて先としめ切り

封筒の表に応募タイプを赤で明記し、裏に住所・氏名を書き、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM Mファン「ファンダム・プロコン」係まで。しめ切りは8月20日必着。それ以降に届いたものは通常の投稿作品としてあつかいます。

各賞の内容

Mファン大賞	もっとも優秀な作品に対して	1名 賞金20万円
読者大賞	もっとも読者に人気があった作品に対して	1名 賞金10万円
ちえ熱あっちゃん賞	ほほえましい作品、作者に対して	1名 賞金5万円
BASICピクニック賞	BASICらしいテクニックを使った作品に対して	1名 賞金5万円
EDファンダム賞	プログラミングテクニックにうならされた作品に対して	1名 賞金5万円
特別参加賞	全応募者のなかから抽選で	100名 特製テレホンカード

プログラムファンの王国

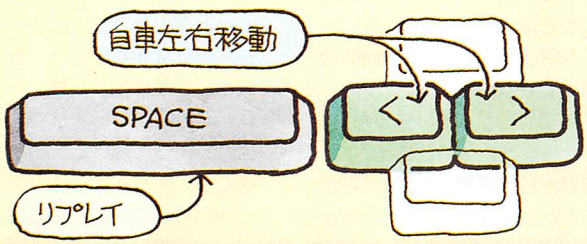
ファンダム

●今月のおすすめ、米チャ印のシューティングゲーム⇨P40〈WHIZだもんね♥〉⑲●1画面タイプ5連発⇨P35〈HI-WAY〉、P36〈ばーちゃん〉〈照明弾〉、P37〈PONBALL〉〈かみなりの町〉〈以上①〉●色鮮やかな肉弾戦⇨P38〈JUMP BATTLE〉③●ぼくは一瞬が長いと感じた⇨P38〈ブーメランでまっぷたつ〉④●大宇宙のぬもぬもゲーム⇨P39〈NUMO〉⑤●耳の神経衰弱⇨P39〈SOUND SUIJAKU〉②●対戦式エキサイティング忍者の戦い⇨P42〈忍びの戦い〉⑧※丸囲みは画面数

コンピュータ相手に抜きつ抜かれつレーシング

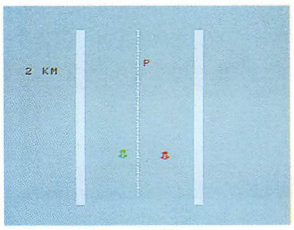
HI-WAY（ハイウェイ）

MSX MSX2/2+ RAM8K BY オギオギ1号



1画面

リストは46ページ



スタート。赤い車がプレイヤー

ただまっすぐ続くハイウエイでのレーシングゲーム。

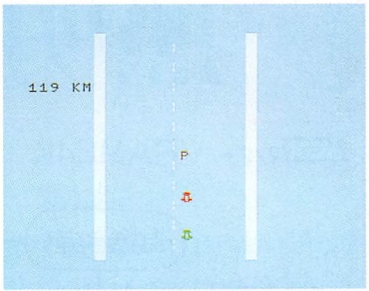
競争する相手は、コンピュータが操作する緑の車。コンピュータだから、おそろしいほどマイペースで走る。しかも、基本性能はプレイヤーの操作する赤い車よりいいので、ふつうに走っているとどんどん緑の車のほうが先にいってしまう。

ところが、次々に現れるPマーク(パワー)を取ると、その直後、ほんの一瞬だけ赤い車がスピードアップする。でもPマークをとらないでいると、すぐにスピードはもとにもどる。

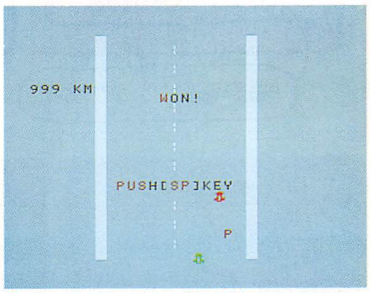
緑の車とまともに競争するためには、Pマークを連続して取っていかなくては話にならないのだ。

Pマークは左に右に気まぐれに現れるので、物理的に取れない場合があり、すべてを取ろうとして赤い車を右に左に動かしているとちっとも取れなかったりする。ときには、あえてPマークを見逃すことも必要なのだ。

左の距離メーターが999キロになったとき、どちらがまえにいるかで勝敗が決まる。ちなみにどちらかが周回おくれになると緑の車はいったん画面から消え、反対側から出てくる。



Pマークを取ってスピードアップ



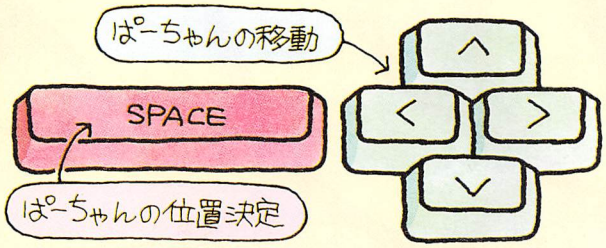
999キロ走った時点での順位を競う

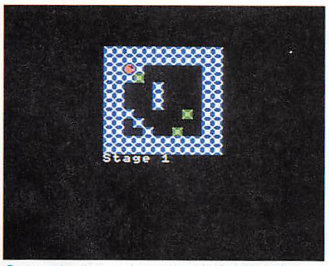
1画面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

自動的ピコピコポンポンピロンのパズルゲーム

ぱーちゃん

MSX MSX2/2+ RAM8K BY TEIJIRO





いちどスタートするとあとは自動的に進む

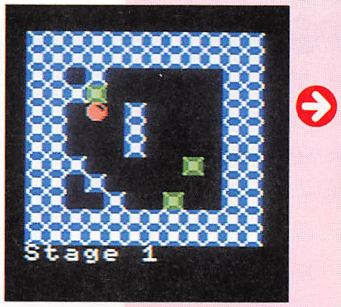
カウンタが100になるまでにぱーちゃんで緑のブロックをすべて消すパズルゲーム。ぱーちゃんとは、スペースキーを押すと動きはじめる赤いボールのことだ。最初の位置を決め、スペースキーを押すと、あとはクリアするかタイムオーバーになる(ピロピロンという感じの効果音が鳴る)かするまで一定の法則に従って自動的に進行していく楽ちんシステム。

ぱーちゃんは、スペースキーを押した直後は上方向に進み、以降はブロックにぶつかるたびに右折していく。ぶつかったとき青いブロックの向こうになにもなければ、ブロックを1つ向こう側に押しやるので、ブロックの状況も変化していく。

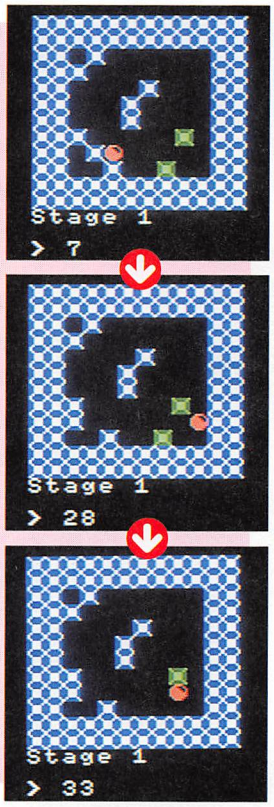
全17ステージ。オールクリアするとさりげなくOKが出る。

1画面

リストは47ページ



ぱーちゃんをここに持ってきてスペースキーを押す。ほかにもたくさん正解あり

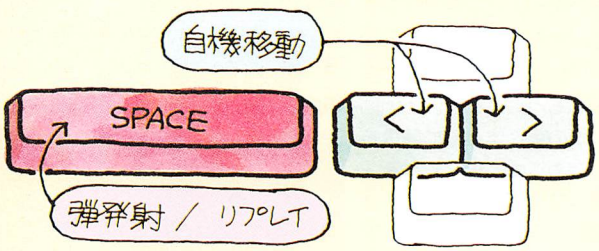


ピコピコポンピロポコとかってにぱーちゃんが動いて緑のブロックをとっていく

暗闇のなか一瞬照らし出される敵をねらい撃ち

照明弾

MSX2/2+ VRAM64K BY 野々市穂積



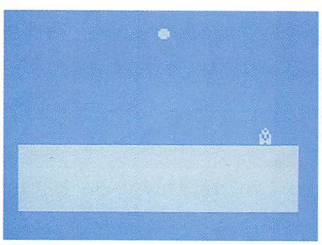
1画面

リストは48ページ

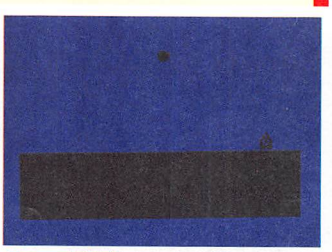
RUNすると、暗闇のなかに、いきなり花火のようなものがあがり、画面全体が一瞬、明るくなる。じつはこれが照明弾だ。地平線のどこかにいかにも「敵」という感じのキャラクタが立っているので、その位置をすばやくチェックしておく。この画面の輝きは一瞬だけですぐにフェイドアウトし、もとの暗闇にもどってしまうからだ。

暗闇にもどってしまったら記憶とカンをたよりに自機を左右に動かして砲撃。1発でみごとにあたれば次の面へ。はずれたらゲームオーバー。ようするにチャンスは1発だけなのだ。2回目以降は、スペースキーで照明弾を発射する。

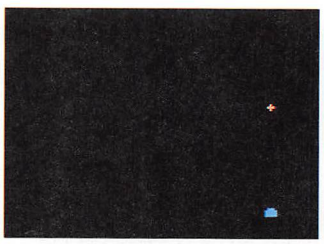
照明弾が輝きを放ったときの残像を目に焼きつけるようにすればけっこう得点をあげられるなと思っていたら、ファンダム班の鈴木伸一くん(仮名)が2点とか3点とかですぐにゲームオーバーになってしまう。こいつ頭か目のどっちかが悪いんじゃないかと思ったら、じつは頭が揺れているのだった。頭を揺らすくせのある人は、このゲームに向いていないようである。



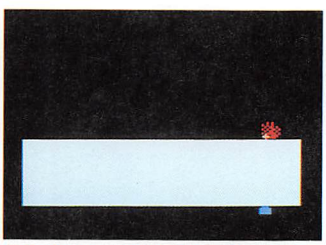
照明弾が高くあがる。まわりは一瞬の輝きにつつまれて敵の姿がはっきり見える



スーッと光があせていき、暗闇にもどるまえに、敵の位置を目に焼きつける



ここだ、と思うところに自機を移動させてスペースキーで砲撃

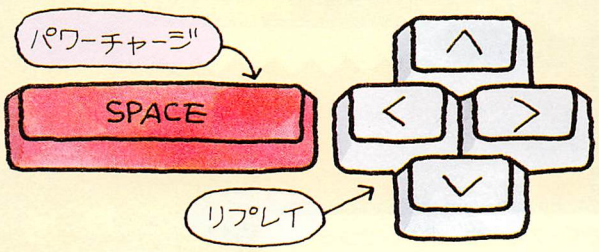


みごと命中。敵は炎につつまれる。スペースキーでふたたび暗闇になり、照明弾が飛ぶ

どういうわけかスプーンとたまごを思い出すぞ

ポンボール
PONBALL

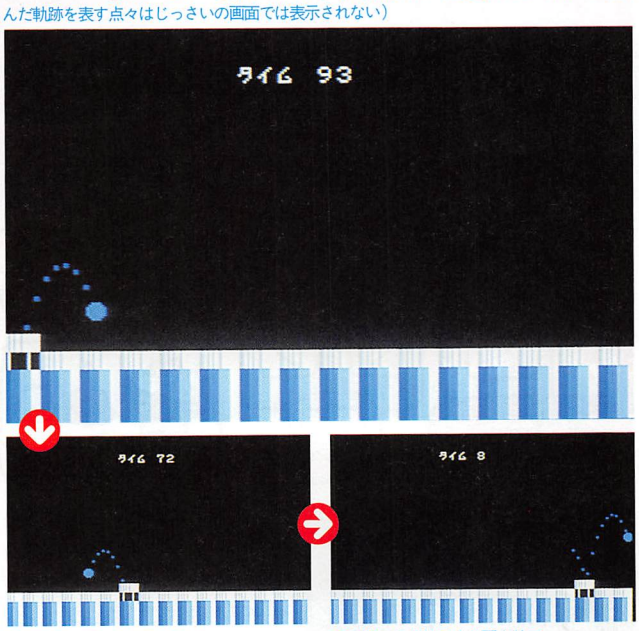
MSX MSX2/2+ RAM8K BY TAKAYOU



1画面

リストは49ページ

スペースキーを押してピストンをはねあげボールを運んでいく（ボールの飛んだ軌跡を表す点々はじっさいの画面では表示されない）

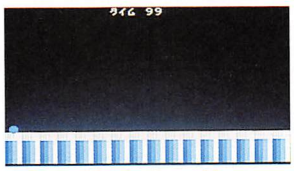


左にのっていると左に飛ぶ

右端にたどりつくと面クリア

ズラッとならんだピストンの上でボールをはねさせて右へ持っていくゲーム。ピストンの右寄りにボールがあれば右へ、左寄りにボールがあれば左へはねていく。ボールの飛ぶ高さはスペースキーを押している時間に応じて効果音とともに変化する。

時間内に右端までたどりつけば面クリア。残りタイムが得点になり、クリアのたびにピストンのバネは強くなっていく。



左端から右端までボールを運ぶ

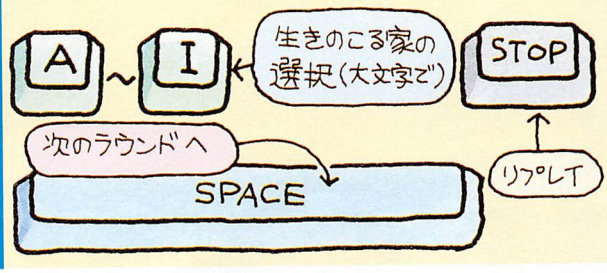
画面上部や左端にぶつかったり、制限時間をオーバーしたり、ピストンの下に落ちたりするとゲームオーバー。

ピストンの右側に落とそうとして手かげんしているとふたたまごをスプーンリレーで運ぶ平和な競争を思い出してしまった。

ピカッ、グワラグワラグワッシャーンンンッッ

かみなりの町

MSX MSX2/2+RAM8K BY あ〜る・OTN



1画面

リストは50ページ

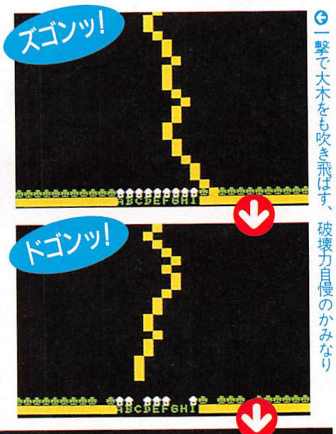
全世界の夏がきらいな人5億人のうち10万人くらいは夕立がきらいな人だと思う。夕立はいきなりふってくるうえに、部屋のなかに逃げこんでも、ピカッ、グワラグワラ……と、かみなり攻撃がしつこい。かみなりのあの白い閃光（せんこう）は思い出しただけでも世の中が終わってしまいそうでクラクラしてしまう。

それはともかく、このおそろしい作品は、ときどきファンダムに登場する、超能力養成ゲームの一種である。

A〜Iの9軒の家が建つ住宅街がある。ここに大木でも家でも吹き飛ばしてしまうグレイトなかみなりがバンバン落ちてくる。さて、どの家が最後まで残るでしょう。これに、A〜Iのキー（ただし大文字モードで）を押して答える。全7ラウンドやって最後にスコアを表示する。

ゲームというよりは運試しみたいなものだが、ラウンドごとに最後の1軒になるまで、黄色いかみなりが大音響とともにズゴンッ、ドゴンッと落ちてくるのが迫力だ。もともとAVフォーラム用に作ったものだそうでうむうむ、さもありなん。

このプログラムを走らせるときはボリュームに要注意。



一撃で大木をも吹き飛ばす、破壊力自慢のかみなり

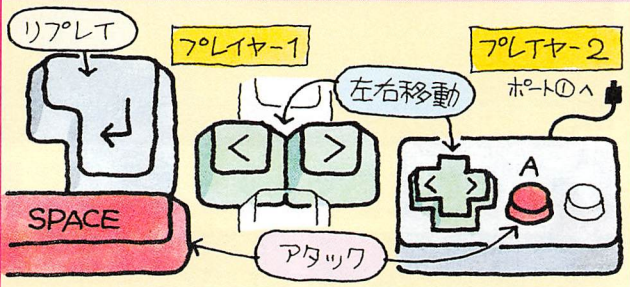
はたして、どの家が最後まで残るか。こらこら、考えるんじゃない。Iと入力

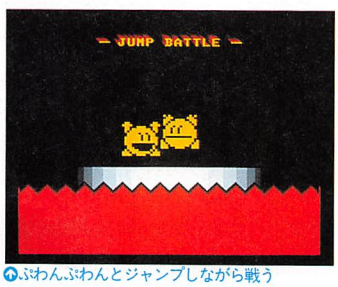
で、けっきょく残ったのはA家。「はずれっ」の「っ」が脳天気でかえってコワイ

ゆっくりとエキサイトするぷわんぷわんガツン

ジャンプバトル JUMP BATTLE

MSX2/2+ VRAM64K　BY T・SATOH





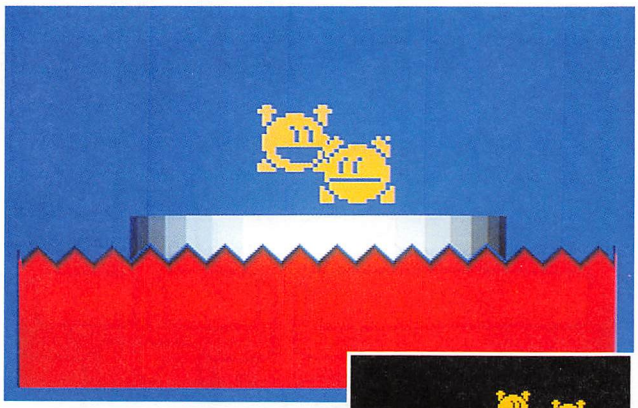
↑ぷわんぷわんとジャンプしながら戦う

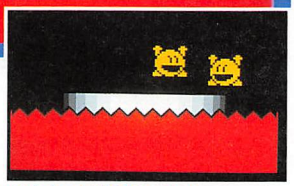
2人対戦専用ゲーム。どちらのプレイヤーも、口をパクパクさせながら、ぷわんぷわんとジャンプを続けている。ジャンプのタイミングはプレイヤーの自由にならない。このキャラクタを左右に操作しながら、相手にガツンと体当たりして土俵外に押し出すのがゲームの目的だ。

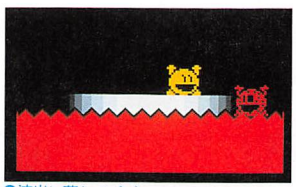
3画面

リストは51ページ

↓ガツンとぶつかると背景の色がぐわっと変わる。で、よく見ると土俵の左右のフチがけっこう太いのに気づいたりして




↑ひえええっと飛ばされる2P


↑溶岩に落ちてボボッ

スペースキーやAボタンでつっこむこともできる。

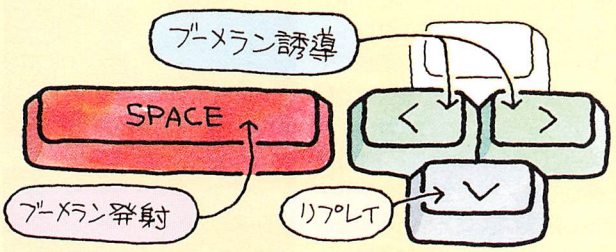
2人がぶつかったとき、低いところにいたほうが飛ばされる。土俵の外は溶岩の海で、落ちると真っ赤になって死ぬ。

全体に動きがゆっくりしていてのんびりしているように見えるが、じつは本気ではじめると、思わず声が出るほど激しくエキサイトしてしまうのだった。

ブーメランに割られるリンゴを何度でも見たい

ブーメランでまっぷたつ

MSX2/2+ VRAM64K　BY 木村栄一



ブーメランを投げて自分の頭の上にのせたリンゴをまっぷたつに切るという、カメラのCMがあった。このゲームはあのCMのハイライトシーンがモチーフになっている。

リンゴがふらふらっと飛んでくるので、ブーメランでビシッとまっぷたつに割っていくのがゲームの目的。ブーメランは画面上のほうに行くときだけ左右にコントロールでき、しばらくすると、ぶーめらんっともとにもどってくる。

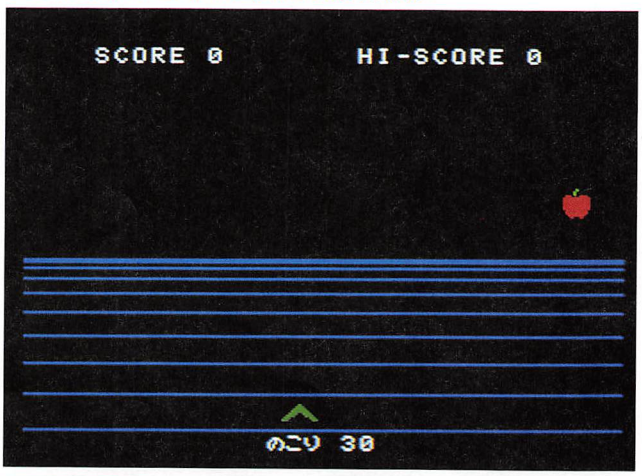
ブーメランが上のほうに行くときにリンゴにあたると10点、もどってくるときにリンゴにあたると100点。もどってくるときは方向をコントロールできないので点が高い。それにしてもブーメランがリンゴを割るビジュアル表現はなかなかのもの。

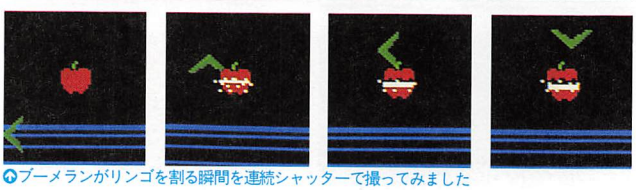
リンゴが30個出てくるとゲームエンド。

4画面

リストは52ページ

↓中央でじっと出番を待つブーメラン。そうとは知らず鼻唄を歌いながらふらふらと空を飛ぶリンゴがあわれに思われるではありませんか

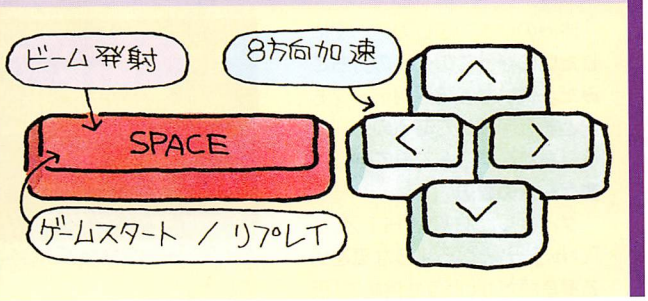



↑ブーメランがリンゴを割る瞬間を連続シャッターで撮ってみました

ぬもっと出てくる新奇怪物体との3D宇宙戦闘

NUMO（ヌモ）

MSX2/2+ VRAM128K　BY GEN



NUMOとは、New Undefined Monstrous Objectの頭文字を取ったもので、「ぬも」と読み、「新奇怪物体」と訳される。どことなくUFO的な響きを持つ名前だが、NUMOは、宇宙をふわふわと漂う緑色の球体で、ときどき宇宙船に体当たりしてくる。こちらから攻撃すると向こうへ逃げたり、攻撃をかわしながら体当たりしてきたりする知能も多少あるらしい。

プログラムをRUNすると、タイトルがとびだしてきてちょっとびっくりする。まあ、リプレイするたびにとびだすので、ちょっとしつこいけど。

5画面

リストは54ページ

↑シュワッととびだすタイトル。どことなくスーパーマンふう

スペースキーでゲームスタートすると、中央の四角いウインドウに宇宙空間が見える。

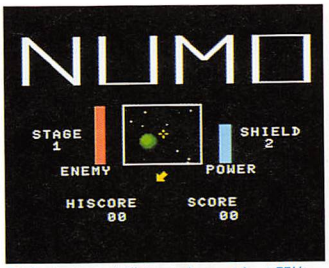
左に敵(NUMO)のシールドメーター(赤)が表示され、右には自機ビームのパワーメーター(水色)と自機のシールド数が表示される。ウインドウの下にある黄色い矢印は、NUMOがいるだいたいの方向を指している。

この矢印をたよりにNUMOを求めて宇宙をさまよっていく。たえず、プワンプワンプワンという効果音が鳴っているが、NUMOが自機に近づいてくるほど音が高くなり、遠ざかるほど低くなる。この音はNUMOの遠近計なのだ。

NUMOを見つけたら、ビームをビシュッと撃ちこむ。NUMOはダメージに応じて色を変える。ステージ1のときはビームパワーがいっぱいなら1発でNUMOは完全に破壊される。

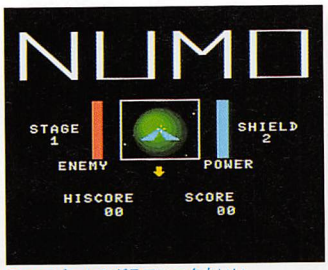
NUMOを求めてさまよっていると、音が高くなってくることもある。そのままいくとNUMOがぶつかってきて、自機のシールドが1つ減る。逆に手負いのNUMOの音が低くなって「ESCAPE」(逃げる)になることがある。このときはNUMOは反対方向に現れ、しかもシールドが回復しているのだ。

自機のシールドがぜんぶ破壊されるとゲームオーバー。

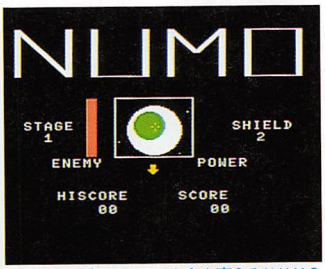


↑ビームパワーを満タンにしつつゲーム開始

↑NUMO、発見。ビーム、発射。シュビシュビ



↑このビームのグラフィックもいい

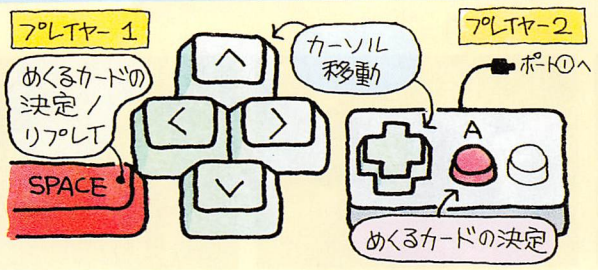


↑ビームを受けてクラッと色を変えるNUMO

さらに発展してサウンドポーカーができるかも

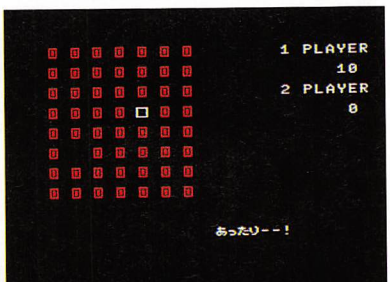
サウンドスイジャク SOUND SUIJAKU

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY KUWA



2画面

リストは56ページ



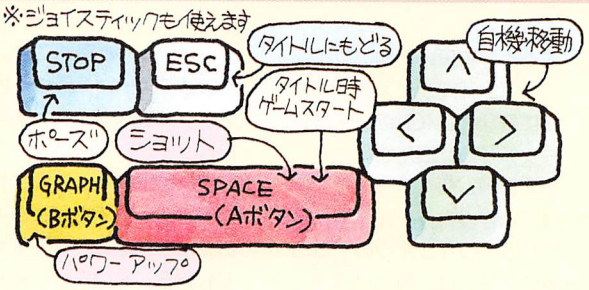
↑パラピラリラリンなどといった音のパターンをちゃんと覚えていられる人がこの世に何人いるだろう

対戦型の神経衰弱ゲームなのだが、カードの絵柄のかわりに「音」を使う。たとえばあるカードをめくると「ピロピロパリラ」などと鳴る。別のカードだと「パラリルレロレ」。これははずれ。もう1枚のピロピロパリラを引きあてればペアができて得点。もう1回めくることができる。はずれれば選手交代……ルールは神経衰弱とおなじ。1つのペアを作ると10点、連続してひきあてると20点、30点と増えていく。おなじ音のカードは8枚ずつ、7とおり用意されているので、絵あわせタイプよりやさしそうに思えるが、じつはたいへんなゲームなのだ。

超本格的逆横スクロールシューティングゲーム

フィーズ WHIZだもんね♥

MSX MSX2/2+ RAM32K　BY 米屋のチャチャチャ

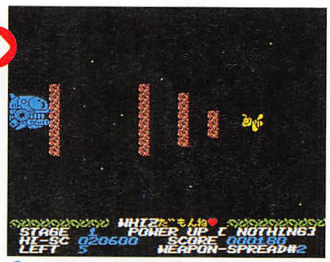


ベルを取ってパワーアップ

耐えてよけながら進むイガイガ群

ステージ1だもんね♥

自分の好みの武器をパワーアップさせて突き進んでいく

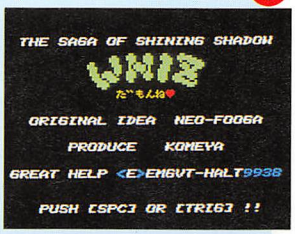


ステージ1のボスキャラとの戦い

19画面

かっこいいタイトルだもんね♥

上から「WHIZ」の文字が落ちてきて何度かバウンドする



タイトルが表示され、BGMスタート

休みのひまつぶしのテーマにしたいのが、この作品の打ちこみだ。長いが、確認用データも2とおり用意してあるので、ぜひ打ちこんで遊んでみてほしい。

■ゲームの周辺

タイトルにある「WHIZ」は、「ひゅうっ」というような風を切る擬音語だが、どうも俗語で「天才」という意味もあるらしい。天才、米チャが作ったこのシューティングゲームは、前作『E-AREA』の「プログラマよりひとこと」で予告されていたように、Neo風雅という米チャの友人らしき人物が原案を出したもので、右から左へ、ふつうとは逆方向にスクロールしていく本格的シューティングゲームだ。タイトルとエンディングの曲は、「GREAT HELP」としてクレジットが出ている、EMGVT-HALT9938(最近では『おーたらいと』、『ANNOY-ANCE』などで登場)が作曲している。

■ベルをとってパワーアップ

最初、自機はシールドなし、武器はSHOT#1、スピードは#0の状態ではじまる。ときどき上から降ってきたりするベルを取るとそのたびに「POWER UP」表示が切り換えられ、GRAPHキーまたはBボタンでそのときの表示に応じたパワーアップができる。

パワーアップには次の3種類がある。

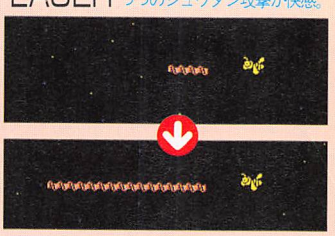
①スピード……最初に選ぶときは「SPEED#1」で、取るたびに番号が増え「#3」まで大きくなると「#0」(最初の状態とおなじスピード)にもどる。もちろん「SPEED#0」をうっかりとってしまうと、もとのもくあみスピードになる。

②武器……「SHOT」、「LASER」、「SPREAD」の3種

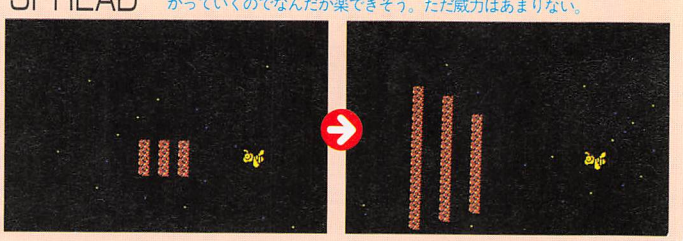
3種類・4段階でパワーアップする武器だもんね♥

SHOT　もっとも基本的な武器だが、じつは威力がいちばん大きい。

LASER　おなじみの貫通弾。上下に揺れつつのジュウタン攻撃が快感。



SPREAD　最初はもっとも使いやすそうで人気のある武器。撃ってからじょじょに広がっていくのでなんだか楽できそう。ただ威力はあまりない。



リストは57ページ

類にそれぞれ#1～#4の4段階がある。おなじ名前の武器を連続してとると、武器の強さが#1から#2、#3と強くなっていき#4が最高。別の名前の武器をとると、強さの段階は#1にもどる。

③シールド……「SHIELD」を取ると1つぶんの命が助かるシールドを装着できる(自機が赤くなる)。ただし、シールドは、1回に1つしか装着できないし、取りだめもできない。

■ハードな全10ステージ

そうしてずんずん左に進んでいくとステージの終わりにボスキャラがいる。とくにステージ4のボスキャラ(ビックバイパーもどき)を見たときはちょっとおどろいた。スクロールがふつうとは逆になっているのは、このボスキャラのためではないかとも思う。

それはともかく、9種19パターンの敵がさまざまな組み合わせで登場する全10ステージはたいへんな難コースだ。なにもズルしないで全ステージをクリアできる人がはたしているのだろうか。いたら教えてほしい。

WHIZ3態だもんね♥

ふつうの状態　シールド装着　やられた！

敵キャラだもんね

トゲトゲ1

破壊不能で自機が触れると1ダウン。そのまま真横に進んでくる。ステージデータ＝05

トゲトゲ2

破壊不能。それぞれがかってに上下動しながら攻めてくる。ステージデータ＝06

トゲトゲ3

破壊不能はおなじ。上からまっすぐ下におりてくる。ステージデータ＝07

パクパク1

破壊するとベルを吐き出す。ゆっくりと直線的に攻めてくる。ステージデータ＝09

パクパク2

破壊するとベルを吐き出す。縦1列にならびいっぺんに攻めてくる。ステージデータ＝0A

ポンポン1

その名のとおりポンポンはね、弾を出しながら攻めてくる。ステージデータ＝0B

ポンポン2

弾を出し、とちゅうから自機のほうへ直線的に攻めてくる。ステージデータ＝0C

ミー1

背後から攻めてくるヒキョウ者。上下しながらミサイルを出す。ステージデータ＝0D

ミー2

上や左から入り乱れつつ、ミサイルを出してくる。ステージデータ＝0E

ナメナメ

地上をはったり、止まったりしながら弾を出して進む。ステージデータ＝0F

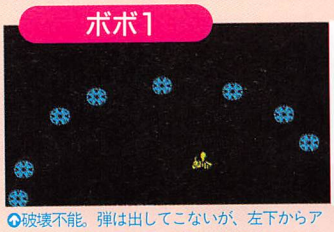
ウポ1

弾を出しながら上と下の2筋で攻めてきて右端でUターンする。ステージデータ＝10

ウポ2

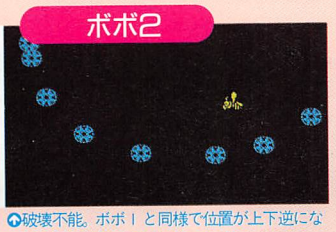
弾を出しながら上と下の2筋で上下動しながら右に進んでくる。ステージデータ＝11

ボボ1



破壊不能。弾は出してこないが、左下からアーチ状に攻撃してくる。ステージデータ＝12

ボボ2



破壊不能。ボボ1と同様で位置が上下逆になったもの。ステージデータ＝13

ビックバイパー1

ビックバイパーもどき。レーザーを発射しながらぐるぐる動く。ステージデータ＝14

ビックバイパー2

レーザーを発射しながら曲線的な動きで自機に迫ってくる。ステージデータ＝15

コア1

大きな顔して上下に動きながら弾を発射する。ステージデータ＝16

コア2

おなじく大きな顔をしてぐるぐる円運動しながら弾を発射する。ステージデータ＝17

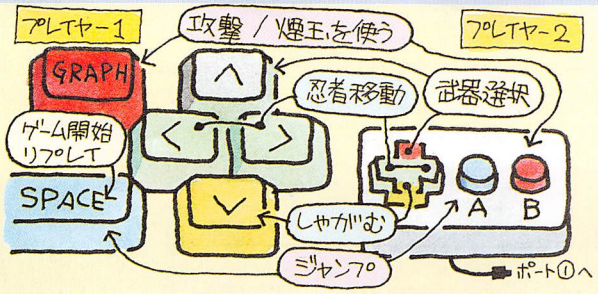
コア3

やはり大きな顔をして突進をくりかえしつつ魚雷のような弾を発射。ステージデータ＝18

2人対戦専用赤忍者と青忍者の忍法合戦ゲーム

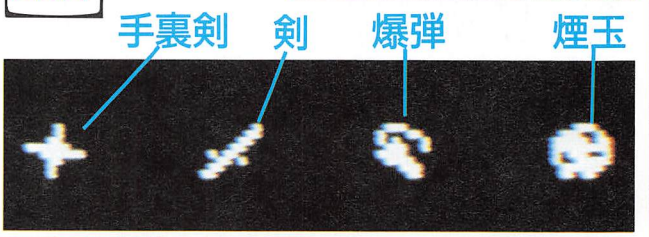
忍びの戦い

MSX MSX2/2+ RAM32K BY 達人SOFT



8画面

リストは63ページ



画面の左上に出てくるマークを拡大で紹介

模範演技でござる

手裏剣 もっともよく使われる、スタンダードな武器

剣 うっかり敵に近づいたときにはすかさずふところから剣を取り出す

爆弾 携帯爆弾。飛んでいるあいだはそのまま進み、幹などにぶつかるとそこでクルクルと花火をあげるように爆発する

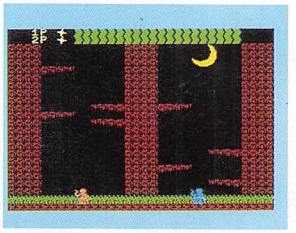
煙玉 煙玉はほかの武器との併用が望ましいだろう。姿をくらまして闇打ちするのだ

アメリカ製RPGにも、1つの職業として出てくる「忍者」。忍者はアメリカでも有名だ。いつだったか、深夜テレビでやっていた安いアメリカ映画を見ていたら、突然、仮面ライダーのショッカーのような男たちが出てきて「自分たちは忍者だ」と名乗るのをきいたことがある。びっくりした。

そこまでいわなくても、日本人の男の子はたぶん一度は忍者になりたいと思ったことがあるのではないだろうか。

忍者は速く走れるし、高く跳べるし、遠くの物音をもききのがさない。剣を使うのがうまく、石や手裏剣を思いどおりのところへ投げつけられる。水にもぐれば何分でもじっとしていられるし、木にのぼればだれにも気づかれないように息をひそめていられる。

このゲームは、そういう忍者の超能力的な特技のひとかけらを友だち相手に楽しもうというコンタンである。



月まであしらった忍びの舞台

■状況に応じて武器を選択

画面上に「1P」「2P」と表示されているところがある。それぞれの右側に「現在の武器」(じっさいにはマークが表示されている)と体力メーターが表示されている。カーソルキー(ジョイスティック)の上を押すたびに「現在の武器」はころころと変わり、GRAPHキー(Bボタン)でその武器を使うことができる。武器は使用制限がないので、どれもなんどでも使える。

武器を選び、縦横無尽に走りまわって、先に相手の体力メーターを0にしたほうの勝ちだ。

■4種類の武器の効能

・手裏剣……与えるダメージは1だが、左右と下に投げられる

・剣……左右のすぐそばにしか使えないので使いこなすのが難しいが、ダメージは2

・爆弾……左斜め上、右斜め上、下の3方向に投げられる。上のほうに投げたものは木にあたると爆発し、下に投げたものは地面にあたると爆発する

・煙玉(けむりだま)……ダメージは1だし、相手のすぐ近くで使わないと効果はないが、そのかわり一定時間、「姿を消す」ことができる

このゲームをやっていて、いちばん最初に悩んだのは、カーソルキー上を押すとアイテムが変わるというところ。ついつい、上に行こうとしてカーソルキーで操作してしまい、いいところで武器が変わってしまったりするのだ。でも、そこがおもしろかったような気がする。

木にかけのぼったり、かけおりたりしながら、日本人と忍者と国際社会についてちょっと考えてみよう。

2Pが煙玉で姿を消したうえに攻撃をしかけてきた

攻撃の方向を見ればすぐに場所がわかる。逆襲!

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

314

差出有効期間
平成3年10月
8日まで

切手はいりません

166-□□

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー記憶・暗記法

無料案内書請求係

（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15） G298

スーパー記憶・暗記法案内書

無料進呈カード

1 大学受験コース
2 高校受験コース
3 小6・5進学コース

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

氏名	フリガナ	学年	
〒		電話	（　）
住所	フリガナ		
	フリガナ		

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー記憶・暗記法™

通信指導システム

学校では教えてくれない
受験テクが、キミにも身につく!!

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間に！
信じられないほど簡単に覚えられる！
これがウワサのスーパー記憶・暗記法の正体だ！

- 英単語200個をたった1日で暗記！
- 歴史の年表なら10分で30項目！
- 漢字や理数の公式なら通学途中！
- だから志望校に一発合格!!

1日15分。1ヶ月で5科目スベテをマスターできる！驚異の合格テクニック!!

スーパー記憶・暗記法™

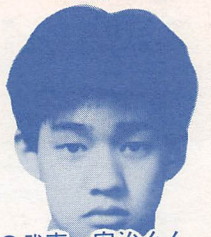
通信指導システム

- 英単語200個を1日で丸暗記！
- 歴史年表なら、10分で30項目！
- 理数の公式や漢字などは通学途中！
- 定期試験なら一夜づけでOK！

大学受験コース
高校受験コース
小6・5進学コース

ぼくの東大合格の秘密を明かせば、すべて記憶・暗記法のおかげです!!

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー記憶・暗記法によると勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば記憶・暗記法のお陰です。



●武南　宏治くん
東京大学理Ⅰ類・慶応大学工学部
（筑波大附属高卒）

中学進学から大学受験まで、
新しい時代の通信学習塾!!
今、全国の学校や教室で
話題を独占しています!!

キミに届ける先輩からのメッセージ!!

一か月で偏差値69に！

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。記憶・暗記法を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

山田和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

勉強が楽しくなった！

スーパー記憶・暗記法を冗談半分で始めたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くてもまちがえずに覚えられ、定期試験がきてもイヤではなくなりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。

植木義満
東京農大附属一高
（青葉台中卒）

やっぱり頼りになる暗記法！

なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばっかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、この記憶・暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ！

牧野早江子
名古屋北高校
（名塚中卒）

ベンキョーと部活を両立！

部活で家に帰るとくたびれて予習、復習どころではありません。塾に行くのも大変ですし、こっそり始めたのが記憶・暗記法です。これだとイメージで覚えられ、一度やると忘れず、テストもよくなりました。うちでもビックリしています。

今中寛之
拝島中1年

学力アップの情報がいっぱい!!

◀カラー案内書 無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK！

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

お急ぎの方は
お電話でどうぞ!!
☎03-318-6111
●受付：朝9時30分～
夜9時（年中無休）

合格術の達人

●主任講師パンダ先生こと
萩原雄二郎先生

小学校高学年から利用できる暗記テクニックで、飛躍的な学力アップをはたしませんか！

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

プログラムワンダー王国

ファンダム

プログラムリストと解説

PROGRAM	HI-WAY	46
PROGRAM	ぱーちゃん	47
PROGRAM	照明弾	48
PROGRAM	PONBALL	49
PROGRAM	かみなりの町	50
PROGRAM	JUMP BALL	51
PROGRAM	ブーメランでまっぷたつ	52
PROGRAM	NUMO	54
PROGRAM	SOUND SUIJAKU	56
PROGRAM	WHIZだもんね♥	57
PROGRAM	忍びの戦い	63
WONDER	EDファンダム&H0A	45
FORUM	AVフォーラム	66
FORUM	ファンダムパーラー号外	68

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、
〒105 東京都港区新橋4－10－7
TIM MSX・FAN編集部
「ファンダム・プログラム」係
まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
第11回季間奨励賞は7～9月号に掲載された全RP部門のなかから、アイデアまたはテクニックの光る作品1本を選び、作者には奨励金として3万円をさしあげます。また、FP部門奨励賞では、4～9月号に掲載されたFP部門の作品のうち、もっとも完成度の高い作品1本を選び、奨励金5万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、7月31日です。

ファンダムアンケート⑧ 8月号応募券

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
 ↑行番号  ↑確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0
WIDTH40
としておく。
④GOTO9000
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000－9060
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```


プログラムの？質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

EDFコンソーム

EXTENDED DEFINITION FANDOM

&H0A エラーエディタ

エラーメッセージには血がかよっていないので、自分の血をどんどんドーピングできるようにしてしまいました。

今回は、エラーをいじろう。といっても、エラーメッセージしかいじれないけど。エラーメッセージを好きかってに変える、エラーエディタです。

■メッセージの変え方

プログラムの行150から行190のように、エラー番号と、そのエラーが出たときのエラーメッセージをならべて書く。

つまり、

DATA 〈エラーコード〉,〈メッセージ〉

という感じのDATA文を作って追加していくわけ。

そして、このプログラムを実行すると、エラーメッセージがそのとおりに変わる。いくつエラーを指定してもかまわない。ただし、データ全体の最後にはかならず行200のように「0」を入れること。

■かってなエラーを作る

ERROR 100

とかを実行してみよう。

Unprintable error

と表示される。そんなエラーはないので表示のしようがないといっているのだけれど、エラーコードはいちおう255まであって、こういうアンプリンタブルなエラーはたくさんある。そういうものにもエラーメッセージを指定してあげることで、自分かってにエラーを作ることができる。作れたからどうだというわけじゃないけど。

ほかにも、エラーメッセージをてきとうに入れ換えて混乱を楽しむという手もある。

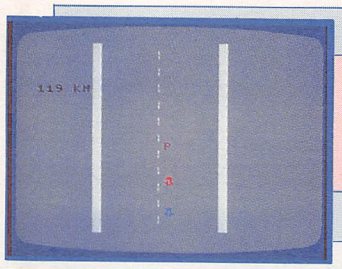
■プログラムの説明

今回使ったフックは&HFF02。このフックは、エラーメッセージの表示の直前にコールされる。そのときHLレジスタには、これから表示しようとするエラーメッセージのアドレスが入っている。HLを好きなように変えてもとのルーチンにもどしてあげるとエラーメッセージが変化する。

■毎月の注意

今月もRUNさせるとプログラムが消えてしまう。このプログラムはかならずRUNするまえにSAVEすることね。お気をつけて。

```
10 CLEAR 300,&HD000:DEFUSR=&HD000
20 FOR I=0 TO 8:READ D$:S=0:FOR J=0 TO 1
4:E=VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):S=S+E:POK
E &HD000+I*14+J,E:NEXT
30 IF (S MOD 256)>0 THEN PRINT I*10+40;"
ｷﾞｮｳﾒﾆ error":END ELSE NEXT:A=&HD076
40 DATA 2A76F6E5E5E5112E0019225DD0E133
50 DATA EB012E00092276F636002336000D1EF
60 DATA 2148D0012E00EDB07E231213A7206E
70 DATA F97E231213A720F2ED5376F6E122D9
80 DATA 03FF3ECD3202FF2145D0C301463A46
90 DATA 9400F57CFE3F20077DFEDC2002F12D
100 DATA C9C5D5E53A14F44F2176D07E23A778
110 DATA 280DB928077E23A720FB18F1D1188E
120 DATA 01E1D1C1F1C900000000000000000D2
130 READ D:IF D=0 THEN POKE A,0:Z=USR(0)
140 POKE A,D:READ D$:FOR I=1 TO LEN(D$):
A=A+1:POKE A,ASC(MID$(D$,I,1)):NEXT:A=A+
2:POKE A-1,0:GOTO 130
150 DATA  2,"ﾊﾅｼｶﾞ ﾂｳｼﾞﾅｲｿﾞ"
160 DATA  4,"ﾓｯﾄ DATAﾖｸﾀﾞｻｲ･･･"
170 DATA  5,"ﾁﾝﾋﾟｮﾛ ｽｯﾎﾟｰﾝ"
180 DATA  8,"ｱﾃｻｷﾌﾒｲﾃﾞ ﾊｲﾀﾂﾃﾞｷﾏｾﾝ"
190 DATA 70,"Diskﾖ ﾇｸﾝｼﾞｬﾅｰｲ!"
200 DATA  0
```



MSX MSX2/2+ RAM8K BY オギオギ1号

HI-WAY（ハイウェイ）

遊び方は35ページにあります

```
1 SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR1,14,14:
X=144:A=96:B=128:CLS:VPOKE8202,&H60:VPOK
E8206,&HFF:FORI=0TO23:LOCATE8,I:PRINT"r"
;SPC(13);"r":NEXT:GOSUB9:T=0:PLAY"V15"
2 FORI=0TO20STEP2:LOCATE15,I:PRINT"l":LO
CATE15,I+1:PRINT"!":NEXT:PLAY"L4CRCRG2"
3 R=RND(-TIME):SPRITE$(1)="<~<$$ww<":FOR
I=0TO2000:NEXT
4 S=S+(S>0):K=STICK(0):X=X+((K=7ANDX>72)
-(K=3ANDX<168))*8:PUTSPRITE0,(X,128),8,1
5 T=T+1:VPOKE8205,&HFE:VPOKE8207,&HEE:IF
D=16ANDC=X¥8THENGOSUB9:S=S+5:BEEP:BEEP
6 VPOKE8205,&HEE:B=B+(S-1):IFA>C*8THENA=
A-4ELSEIFA<C*8THENA=A+4
7 VPOKE8207,&HFE:PUTSPRITE1,(A,B),2,1:LO
CATEC,D:PRINT" ":LOCATE1,5:PRINTT;"KM":D
=D+2:IFD=22THENGOSUB9
8 LOCATEC,D:PRINT"P":IFT=999THENPLAY"L16
CRCRC":GOTO10ELSE4
9 LOCATEC,D:PRINT" ":D=0:C=INT(RND(1)*13
+9):IFC=15THEN9ELSERETURN
10 IFB>128THENP$="WON!"ELSEP$="LOST"
11 LOCATE14,6:PRINTP$:LOCATE10,15:PRINT"
PUSH[SP]KEY":IFSTRIG(0)THENRUNELSE11
```

プログラマからひとこと

最近どうした人面犬

【オギオギ1号】こんにちは。私が（最近どうした人面犬）オギオギ1号です。じつは私はこれが初投稿なのですが、採用されてとてもうれしいです。2本送ったのですが、どっちかといえば、もう一方のほうがよかったと思っていたので意外でした。私は中学3年のときにMSX1を買って4年たつのに（現在浪人）、ずっとゲームばかりやっていてプログラムのことはぜんぜんわかりませんでした。そしてたまたまMSX・FANを買ってみて、すこしプログラムを勉強しただけなので、むだなところが多いと思いますが、許してください。1か月ほど待ったかいがありました。非常にウレシー！

変数の意味

スプライト座標

X……自車のX座標
A、B……ライバル車の座標

テキスト座標

C、D……Pマークの座標

その他の変数

I……ループ用
K……スティック入力用
P$……ゲーム終了タイプ別のメッセージが入る
R……乱数初期化用
S……ライバル車のY座標増分に使用
T……走行距離

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタ色指定●ハイウェイの作成●行9を呼び出す●走行距離の初期化●PSG設定

2 3 ゲームスタート

●車線作成●シグナル音●乱数初期化●スプライトパターン定義●時間待ち

4 運転

●ライバル車のY座標増分を設定する●スティック入力●自車横移動計算●自車表示

5 加速

●走行距離加算●キャラクタ色指定（スクロールの感じを出すため）●Pマークを取ったかの判定⇨取ったら行9を呼び出す／自車がパワーアップしたときのライバル車のY座標増分の設定／効果音

6 カーチェイス

●キャラクタ色指定●ライバル車のY座標計算●ライバル車の横移動処理

7 Pマークの移動

●キャラクタ色指定●ライバル車表示●Pマークを消去する●今まで進んだ走行距離表示●Pマークの移動計算●Pマーク移動終了判定⇨Pマークが下まで移動したら行9を呼び出す

8 ゲーム終了

●Pマーク表示●ゲーム終了判定⇨999km走ったら効果音を鳴らして行10へ飛ぶ。まだ達していなければ行4へ飛ぶ

9 Pマークサブ

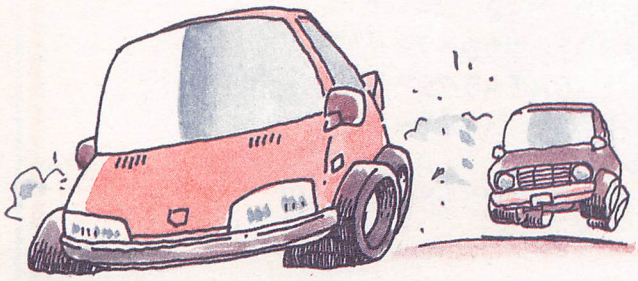
●Pマークを取った、または取れずに下まで移動したときにその座標上のPマークを消去する●新たに出現させるPマークの座標設定●出現させるX座標のやり直し判定⇨先に決定したX座標が、車線の座標とおなじになったらやり直す／そうでなければもとの処理に

10 勝敗のゆくえ

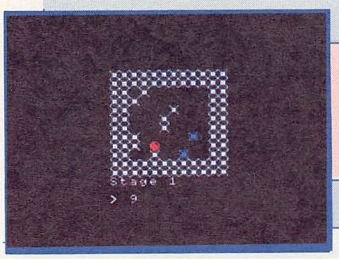
●勝敗判定⇨勝敗に応じた各メッセージの設定

11 リプレイ

●勝敗メッセージ表示●リプレイメッセージ表示●リプレイ



〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート6月号　結果発表①〉6月号のファンダムアンケートの集計結果です。編集部特製「ダンジョンRPGの過程」のダンジョンオリエンテーリングがバンダーバードをおさえて、1位になりました。順位は以下のとおりです。〈1位〉ダンジョン・オリエンテーリング〈2位〉バンダーバード〈3位〉ポケットファイヤー／サテライトI〈5位〉TAL-GUN



MSX MSX2/2+ RAM8K BY TEIJIRO

ぱーちゃん

遊び方は36ページにあります

注　意　行2にある「■」は、あらかじめ、KEY1，CHR$(255)を実行しておき、F1キーで入力してください。

```
1 SCREEN1,0,0:WIDTH12:COLOR15,1,1:DEFINT
A-Z:DEFFNM(I)=ASC(MID$(M$,I,1))-64:A$="8
1423C3C3C3C4281":FORI=0TO15:VPOKE1208+I,
VAL("&H"+MID$(A$+A$,I*2+1,2)):NEXT:M=1
2 Z=32:KEYOFF:VPOKE8210,244:VPOKE8211,60
:READM$:SPRITE$(0)="<rるん■~く":DATA TIn}
3 R=RND(-FNM(1)):A$=STRING$(24,151):CLS:
PRINTA$;:FORI=1TO8:PRINT"き"SPC(8)"き";:
LOCATE2+RND(1)*8,I+1:PRINT"き":NEXT:D=-1
4 PRINTA$"Stage"M:FORI=2TO4:VPOKE6220+FN
M(I)MOD8+(FNM(I)¥8)*Z,152:NEXT:P=0:C=0
5 S=STICK(0):A=(A-(S=3)+(S=7)+8)MOD8:B=(
B+(S=1)-(S=5)+8)MOD8:GOSUB8:FORI=0TO99:N
EXT:PLAY"S0M999L64O5":IFSTRIG(0)=0THEN5
6 FORI=1TO100:LOCATE0,14:A=A+C:B=B+D:W=6
220+A+B*Z:X=W+C+D*Z:V=VPEEK(W):IFV>ZTHEN
A=A-C:B=B-D:SWAPC,D:C=-C:IFV=151THENPLAY
"C":IFVPEEK(X)=ZTHENVPOKEW,Z:VPOKEX,151E
LSEELSEPLAY"B":VPOKEW,Z:P=P+1:DATA UzSY
7 GOSUB8:PRINT">"I:IFP>2THENM=M+1:IFM<18
THEN2ELSEENDELSENEXT:PLAY"O3GFEC":GOTO3
8 PUTSPRITE0,(A*8+96,B*8+15),9:RETURN:DA
TA DDG!,GFt~,A^fq,Bsmf,HA[t,KAtu,LgFS,CQ
N~,MxUX,OtEL,PdGH,NhJP,EDG~,F¥Zv,IAsq
```

変数の意味

スプライト座標

A、B……ぱーちゃんの座標⇨X8+96、X8+15して使用

C、D……ぱーちゃんの移動増分(それぞれ－1から1の範囲)

その他の変数

A$……キャラクタパターンデータ／ゲーム画面作成用

FNM(n)……データ変換用ユーザー定義関数⇨ステージデータM$からn番目の文字のキャラクタコード－64を出す

I……ユーザー定義関数定義用／ループ用／ぱーちゃん移動時にはステップ数(移動回数)としても使用

M……ステージ数

M$……ステージデータ

P……ぱーちゃんがクリアした緑のブロックの数

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

V……ぱーちゃんの移動先のキャラクタコード

W……ぱーちゃんの移動先のVRAMアドレス

X……ぱーちゃんの2つ先のVRAMアドレス

Z……32が入る(固定)

プログラム解説

1 2 初期設定

●画面初期設定●変数を整数型に宣言●データ変換用ユーザー定義関数定義●青と緑のブロックのキャラクタパターン定義●ステージ数設定●変数Zに32を設定⇨リストを圧縮するため●ファンクションキーの表示を禁止●青と緑のブロックの色設定●ステージデータ読みこみ●ぱーちゃんのスプライトパターン定義●ステージデータの一部(行2で読みこみ)

3 ゲーム画面作成

●ステージデータをもとに乱数初期化●変数A$に青いブロックを24個設定⇨ゲーム画面の上下の枠表示用●画面消去●上の枠表示●ゲーム画面作成ループ開始●左右の枠表示●ステージごとに決まっている乱数をもとにゲーム画面の枠の中に青いブロックを配置●ゲーム画面作成ループのくりかえし、終了●ぱーちゃんのY座標増分設定

4 緑のブロック配置

●ゲーム画面の下の枠とステージ数表示●緑のブロック配置ループ開始●ステージデータをもとに緑のブロック配置●緑のブロック配置ループのくりかえし、終了●ぱーちゃんがクリアした緑のブロック数初期化●ぱーちゃんのX座標増分設定

5 ぱーちゃんの配置

●スティック入力●入力からぱーちゃんの座標を計算●行8のぱーちゃん表示サブ呼び出し●ウエイト(時間待ち)●PLAY文初期設定●トリガー入力判定(ゲーム開始入力)⇨入力がなければ行5のはじめに飛ぶ

6 ぱーちゃん移動

●ぱーちゃん移動ループ開始⇨そのままぱーちゃんの移動ステップ数になる●移動ステップ数表示位置指定●ぱーちゃんの座標移動●ぱーちゃんの移動先と、その次の移動先のVRAMアドレス計算●ぱーちゃんの移動先のキャラクタコード検出●ぱーちゃんの移動先が空白でない(＝ブロックがある)かの判定⇨もし何かあればぱーちゃんの座標をもとにもどす／ぱーちゃんの座標増分を変更⇨右に曲がらせるため／ぱーちゃんの移動先にあったのが青いブロックかの判定⇨青いブロックなら効果音／青いブロックの先が空白かの判定⇨空白なら青いブロック移動／(移動先が緑のブロックのとき)効果音／緑のブロック消去／ぱーちゃんのクリアした緑のブロック数加算●ステージデータの一部(行2で読みこみ)

7 クリア判定

●行8のぱーちゃん表示サブ呼び出し●ぱーちゃんの移動ステップ数表示●ぱーちゃんがクリアした緑のブロック数が3になったかの判定⇨3つならステージクリア、ステージ数更新／オールステージクリアかの判定⇨オールクリアでなければ行2へ／(2つ以下なら)ぱーちゃん移動ループのくりかえし、終了／失敗したときの効果音／行3へ

8 ぱーちゃん表示サブ

●ぱーちゃん表示●もとの処理にもどる●ステージデータの残り(行2で読みこみ)

プログラマからひとこと

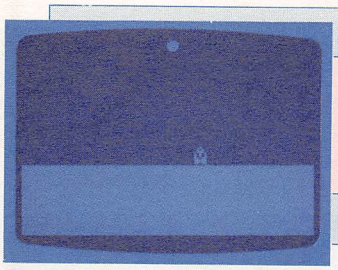
おひさしぶりの

【TEIJIRO】おひさしぶりのTEIJIROです。何本かポツって最近はプログラムを作っていなかったのですが、ちょっと気が向いたので作ってみました。常連さんというのは最近どうしているのでしょうか。TEIJIROという名前がもうみんなの記憶のすみのほうにもないのかもしれませんね。まあ「ぱーちゃん」でも遊んでやってください。TEIJIRO☆SPECIALでした。

好評発売中！ MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー 7

89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円(本体854円)。徳間書店

〈ファンダムニュース／その2・ファンダムアンケート6月号　結果発表②〉つづいて「MSX・FAN特製テレホンカード」の当選者10名の発表です。当選者は、〈岩手県〉種市達哉〈宮城県〉清水野光憲〈福島県〉小笠原和裕〈東京都〉拓植健一・吉田浩幸〈神奈川県〉江原純一〈長野県〉出沢信雄〈愛知県〉加藤義秋〈大阪府〉花房一二〈兵庫県〉畑野光太郎(敬称略)以上のみなさんおめでとうございます。



MSX2/2+ VRAM64K BY 野々市穂積

照明弾

遊び方は36ページにあります

```
10 DEFINTA-Y:E$=CHR$(27):SCREEN1,1:WIDTH
30:KEYOFF:COLOR=(15,0,0,0):COLOR=(14,0,0
,0):COLOR15,14,14:LOCATE0,15:FORI=1TO240
:PRINTCHR$(133);:NEXT:FORI=0TO4:READA$:S
PRITE$(I)=A$:NEXT:DATA(ィZュZスnく,"  Ppィィリりリ
",pりりりp,ppp,"  p  ":X=127:J=0
20 RESTORE20:FORI=4TO13:READA:SOUNDI,A:V
POKE1059+I,255:NEXT:T=RND(-TIME)*215+15:
PUTSPRITE2,(T,102),15,1:DATA81,,,,,,16,,
99,2:FORZ=-13TO0STEP.3:SOUND4,255-Z^2:PU
TSPRITE1,(X,Z^2+5),11,4:NEXT:SOUND7,7
30 SOUND13,2:FORZ=0TO5.8STEP.3:COLOR=(14
,5-Z,5-Z,7-Z):COLOR=(15,6-Z,6-Z,6-Z):PUT
SPRITE1,(X,Z^2+5),15,2:NEXT:COLOR=(14,0,
0,0):FORI=0TO1:S=STICK(J):X=X+(S=3)*(X<2
40)*2-(S=7)*(X>5)*2:PUTSPRITE0,(X,183),5
,2:I=-STRIG(J):NEXT:SOUND6,31:F=0
40 SOUND12,50:SOUND13,2:FORZ=-10TO6STEP.
5:PUTSPRITE1,(X,77+Z^2),9,2+.18*(Z+10):N
EXT:COLOR=(15,5,5,5):IFABS(T-X)<7THENSOU
ND13,2:PUTSPRITE2,(T,102),6,0:F=1:K=K+1
50 PRINTE$"Y5.";K:IFSTRIG(J*3)=0THEN50
60 COLOR=(15,0,0,0):IFFTHEN20ELSERUN
```

いそがしい日々

【野々市穂積】毎日毎日実験レポートに追われて、たいへんいそがしい日々を送っています。プログラムを組むひまがありません。とうぶんこの状態が続くと思います。ああ、このプログラムを組んでいたころがなつかしい。

変数の意味

スプライト座標

X……自機、照明弾、弾のX座標

Z……照明弾と弾のY座標⇨ループ用変数として使われている

T……敵のX座標⇨Y座標は102に固定

その他の変数

A……PSGレジスタ設定用データ読みこみ用

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

F……クリア判定用フラグ⇨0＝失敗、1＝成功

I……ループ用

J……入力機器設定用⇨はじめは0(キーボード)なので、これを1に変えればポート1のジョイスティックでも操作可能

K……スコア

S……スティック入力用

プログラム解説

10初期設定

●変数AからYまでを整数型に宣言●エスケープシーケンス設定●画面をSCREEN1に、スプライトは8×8ドットの2倍表示に設定●1行に表示される文字数を30に設定●ファンクションキーの表示を禁止●パレットコード15(通常は白)を黒に切り換える●パレットコード14(灰色)を黒に切り換える●前景色を15に、背景色と周辺色を14に設定※パレット切り換えにより2色とも黒になっている●画面に地面を書きこむ●照明弾や弾、敵などのスプライトパターン定義●照明弾、弾、敵などのスプライトパターンデータ(行10で読みこみ)●自機の位置設定●入力機器設定

20照明弾発射！

●つぎにREAD文で読みこむデータを行20のデータに指定●PSGレジスタ設定と地面のキャラクタパターン定義用ループ(1のループ)開始●PSGレジスタに設定するデータを読みこむ●PSGレジスタの4から13に読みこんだデータを設定●地面のキャラクタパターン定義●PSGレジスタ設定と地面のキャラクタパターン定義用ループのくりかえし、終了●乱数により敵の位置設定●敵をカラーコード15で表示⇨カラーコード15はパレット切り換えにより黒なので、この時点では見えない●PSGレジスタ設定用データ(行20で読みこみ)●照明弾発射ループ(Zのループ)開始●照明弾の飛んでいく効果音●照明弾表示●照明弾発射ループのくりかえし、終了●PSGレジスタ設定⇨レジスタ7(ミキサー)を全チャンネルのトーンをOFF、ノイズをON状態に設定

30照明弾爆発

●PSGレジスタ設定⇨レジスタ13でエンベロープパターンを2に設定●照明弾の爆発処理ループ(Zのループ)開始●パレットコード14を青色で徐々に暗くしていく⇨空のフラッシュ効果●パレットコード15を灰色で徐々に暗くしていく⇨敵や地面のフラッシュ効果、空と敵では色と明るさが違うので敵の位置がわかる●爆発した照明弾を表示⇨徐々に落下させる●照明弾の爆発処理ループのくりかえし、終了●パレットコード14を黒にもどす●自機の移動処理ループ(1のループ)開始●スティック入力受けつけ●入力により自機のX座標を移動●自機の表示●トリガー入力受けつけ⇨入力があると自機の移動処理ループを終了する●自機の移動処理ループのくりかえし、終了●PSGレジスタ設定⇨レジスタ6(ノイズ周波数)に31を設定●クリア判定用フラグ初期化

40攻撃！

●PSGレジスタ設定⇨レジスタ12(エンベロープの周期)とレジスタ13(エンベロープパターン)を設定●弾発射処理ループ(Zのループ)開始●弾の表示⇨このとき弾の位置によってスプライトパターン番号を切り換えて遠近感を出している●弾発射処理ループのくりかえし、終了●パレットコード15を灰色に設定⇨敵や地面を見せる●敵と弾との衝突判定⇨衝突していれば効果音／敵爆発パターン表示／クリア判定用フラグを1にする／スコア加算

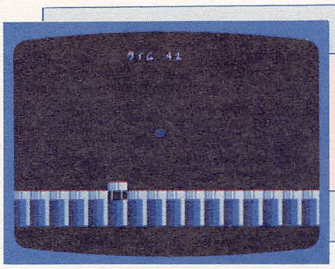
50スコア表示

●スコア表示●トリガー入力判定⇨入力があるまで行50に飛ぶ

60リプレイ

●パレットコード15を黒に設定●敵を破壊したかの判定(クリア判定用フラグが0でなければ敵を破壊している)⇨成功なら行20へ／失敗ならリプレイ

〈ファンダムニュース／その3・ファンダム通信情報〉ファンダムと読者を結ぶファンダム通信の第4号が先日発送されました。今回は、89年2月～89年7月の投稿者に届きます。5号は、7月下旬に発行予定で、89年8月号以降の投稿者にお届する予定です。もうしばらくお待ち下さい。



MSX MSX2/2+ RAM8K BY TAKAYOU

PON BALL
ポン　ボール

遊び方は37ページにあります

注　意　行1にある「■」は、あらかじめ、KEY1，CHR$(255)を実行しておき、F1キーで入力してください。

```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,0:WIDTH3
2:KEYOFF:SPRITE$(0)="く~■■■~く":ONINTERVA
L=20GOSUB7:FORI=0TO7:VPOKE1064+I,15:VPOK
E1088+I,43:VPOKE1096+I,127:VPOKE1160+I,2
40:NEXT:VPOKE8209,254:VPOKE8210,127:CLS
2 VPOKE8208,84:S=S+T:FORJ=0TO3:FORI=0TO1
5:LOCATEI*2,J+16:PRINT"●あ":LOCATEI*2,16:
PRINT"ぃぅ":NEXTI,J:X=9:T=100:INTERVALON
3 W=R*2:Y=120:PUTSPRITE0,(X-4,Y),5:IFSTR
IG(0)THENO=255ELSE3
4 I=STRIG(0):W=W-I:SOUND8,15:SOUND0,O:O=
O-5:IFO*ITHEN4ELSEF=W:W=-W:SOUND8,0:IFX¥
8MOD2=0THENP=X¥8:Q=-2ELSEP=X¥8-1:Q=2
5 LOCATEP,15:PRINT"ぃぅ":LOCATEP,16:PRINT"
ll":X=X+Q:Y=Y+W:W=W+1:IFX<0ORY>212ORY<0T
HENINTERVALOFF:GOTO8ELSEIFX>255THENINTER
VALOFF:BEEP:R=R+1:CLS:GOTO2
6 IFW=FTHENLOCATEP,15:PRINT"  ":LOCATEP,
16:PRINT"ぃぅ":GOTO3ELSEPUTSPRITE0,(X-4,Y)
,5:GOTO5
7 T=T-1:IFT<0THENELSEA=CSRLIN:LOCATE12,0
:PRINT"タイム"T:LOCATEP,A:RETURN
8 BEEP:LOCATE7,8:PRINT"ゲームオーバー　とくてん"S:
FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
```

変数の意味

スプライト座標

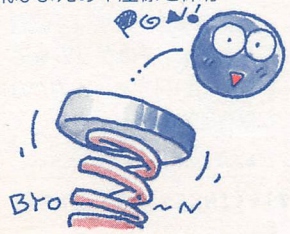
X、Y……ボールの座標⇨X座標はX－4して使用
Q……ボールのX座標増分
W……ボールのY座標増分

テキスト座標

P……ピストンが飛び上がったとき、もとにもどったときの状態を表示するX座標

その他の変数

A……一定間隔で割りこみ先に飛ぶまえのY座標を保存
F……ボールの放物運動終了判定に使用
I、J……ループ用
O……パワー上昇の効果音用
R……クリア数
S……スコア
T……タイム



ピンポンめファンダム

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●一定間隔での割りこみ先指定●キャラクタ定義●キャラクタ色指定●画面消去

2 画面作成

●キャラクタ色指定●スコア計算●画面作成●変数初期設定●一定間隔での割りこみ許可

3 パワーの入れはじめ

●ボールのY座標増分計算⇨クリアごとに座標増分はおおきくなる●ボール表示●トリガー入力判定⇨トリガー入力があったら、パワーの上昇音用変数を設定して次の行へ、入力がなければ行3をくりかえし

4 ポ～ンと飛んでいく

●トリガー入力●ボールの飛ぶ高さを計算●パワーの上昇音●パワーチャージ終了判定⇨スペースキーをはなすか、パワーの上昇音が高音に達したら(行6のボールの放物運動終了判定に使用する変数の設定／ボールの飛ぶ高さを放物運動に使われる変数に設定／効果音消去)をおこなう。トリガー入力を継続するなら行4をくりかえす●作動させるピストンとボールのX座標増分を設定する⇨ピストンの右半分、左半分のどちらにボールが乗っているかでX座標増分が決まる

5 ボールのゆくえ

●ピストン作動⇨飛び上がったピストンの表示●ボールの放物運動計算●ゲーム終了、ゲームクリア判定⇨画面の上または左の見えない壁にぶつかるか、ピストンからこぼれて下に落ちたらゲームオーバー(一定間隔での割りこみを禁止／行8へ飛ぶ)／右の壁にぶつかればゲームクリア(一定間隔での割りこみ禁止／効果音／クリア数加算／画面消去／行2へ飛ぶ)

6 どこまで飛んだかな

●ボールの放物運動終了判定⇨ボールの移動が終了したら飛び上がったピストンをもとにもどして行3へ飛ぶ。まだボールが移動中ならボールを表示して行5へ飛ぶ

7 タイム処理サブ

●タイムカウント●ゲーム終了判定⇨制限時間がなくなったらゲームオーバーとなり次の行へ。制限時間内なら、ここに割りこんでくる前のY座標を保存／タイム表示／カーソル位置をもとにもどす／もとの処理へ

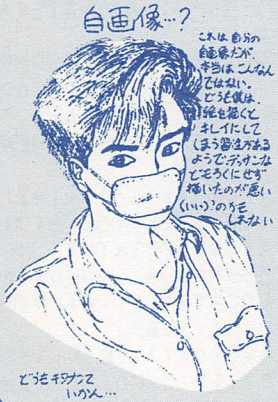
8 ゲームオーバー

●効果音●ゲーム終了メッセージ、スコア表示●リプレイ

プログラマからひとこと

半分寝ながら5分かけて壮大な構想

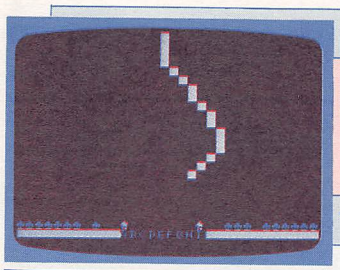
【TAKAYOU】4月下旬にふとプログラムを組みたくなり、夜おそく起きて、半分寝ながら5分かけて壮大な構想を練り、もう2分かけてやめて考え直し、最後に1時間ちょっとで、ひさしぶりの完成されたプログラム(今まで作っていたもののなかで無事完成したのは10分の1にも満たず、あとは作りかけ)ができたわけですが、それがたまたま1画面だったために、ついつい投稿しちゃったんですね～。その後1か月と約1週間、投稿したことも忘れての～の～と過ごしていた自分のまえに突如現れ、突如すぎて玄関先でふみつぶしそうになってしまった灰色の速達。まあ、ようするに初投稿初採用だったわけです。さて、このゲームは「人生」をシミュレートしたものであり、1歩下がって2歩進むくらいの覚悟がなければゴールには行けません。



好評発売中！ MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー⑦

89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円（本体854円）。徳間書店

〈ファンダム戦記／その1・新入部員のこと①〉6月に入って、三国志のSクンに続く新入部員がやってきました。ファンダム班唯一の理系の学生で編集部最年少の18才のKくんは、とてもおとなしそうな少年だけれど、実はMSX、PC88、PC98の3台のコンピュータを自在にあやつり、パソコン通信の草ネットも主催していたりする、スーパーコンピュータフリークなのでした。(続く⇨)



MSX MSX2/2+ RAM8K BY あ〜る・OTN

かみなりの町

遊び方は37ページにあります

```
10 DATA 48,120,252,252,120,72,72,120
20 COLOR2,1,1:SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:DEF
INTA-Z:DIMX(22):FORI=0TO7:READA:VPOKEI,A
:NEXT:VPOKE8214,170:VPOKE8192,240:R=RND(
-TIME):C=0:FORJ=1TO7:FORI=0TO63:VPOKE684
8+I,(ABS(I-47)<5)*(155-I)-(I>31)*47-(ABS
(I-15)>4)*130:NEXT:Z=0:N=0
30 LOCATE12,17:PRINT"ROUND"J:PLAY"S9M999
O5L16CDCDCGABAGCDEDCO4GO5GFEDCDCEDCEGO6C
8":LOCATE7,19:PRINT"と〝のいえが〝 のこるて〝しょう?"
40 P=ASC(INKEY$+" ")-65:IFP<0ORP>8THEN40
ELSELOCATE7,17:PRINTSPC(81)
50 X(0)=15:FORI=1TO22:X(I)=X(I-1)+INT(RN
D(1)*3)-1:NEXT:D=X(22):Q=VPEEK(6848+D)
60 FORI=0TO22:LOCATEX(I),I:PRINT"ア":NEXT
70 RESTORE70:FORI=6TO13:READA:SOUNDI,A:N
EXT:FORI=22TO0STEP-1:LOCATEX(I),I:PRINT"
 ":NEXT:DATA31,7,16,16,16,,100,
80 IFQ>0THEN50ELSEZ=Z+2^(D-11):N=N+1:IFN
<8THEN50ELSELOCATE13,17:IF(ZAND(2^P))=0T
HENPRINT"あたりっ!":C=C+10-ABS(4-P)ELSEPRINT
"はず〝れっ"
90 IFSTRIG(0)THENBEEP:NEXT:LOCATE11,19:P
RINT"SCORE..."C:POKE-869,1:RUNELSE90
```

高校物理は『要約整理』

【あ〜る・OTN】大学決まりました。物理で苦しんでいる人、迷わず研数書院『要約整理』を買いましょう。これさえあればセンター試験での物理満点も夢ではないでしょう。さて、この作品は、AVフォーラム用に作りはじめたものなので、ビジュアルのみ楽しんでください。運だめしていどに遊ぶのがよいと思います。ちなみに絵は今の私の心境です。

変数の意味

テキスト座標

D……かみなりの落ちた位置
X(n)……かみなりのX座標(nはかみなりのY座標が入る)

その他の変数

A……データ読みこみ用
C……スコア
I……ループ用(かみなり表示・消去時にはテキスト座標のY座標としても使用)
J……ラウンド数
N……かみなりが落ちた家の数
P……プレイヤーが生き残ると予想した家の番号
Q……かみなりが落ちた位置のキャラクタコード
R……乱数初期化用
Z……かみなりが落ちた家の位置保存用

プログラム解説

10 データ

●家のキャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)

20 初期設定

●前景色を2(緑)に、背景色と周辺色を1(黒)に設定●画面モード設定●1行の文字数を32に設定●ファンクションキーの表示を禁止●変数を整数型に宣言●かみなりの座標用配列変数定義●家のキャラクタパターン定義●かみなりと地面に使うキャラクタの色を黄色に設定●家に使うキャラクタの色を白に設定●乱数初期化●スコア初期化●ラウンド用ループ開始(Jのループ)●ゲーム画面作成⇨画面の下の方に木や家、地面をVRAMに直接書きこむ●変数設定

30 ラウンド開始

●ラウンド数表示●ゲーム開始の効果音●メッセージ表示

40 どの家が残るか

●どの家が残るかのキー入力受けつけ●入力された文字がアルファベット大文字のAからI以外ならこの行のはじめに飛ぶ●ラウンド数とメッセージ消去

50 かみなりの座標計算

●かみなりが落ちはじめるX座標設定●かみなりのX座標計算ループ開始(Iのループ)●前のX座標をもとにつぎのX座標を乱数により決定●X座標計算プールの繰り返し、終了●かみなりの落下地点のキャラクタコード検出

60 かみなり落下

●かみなりの表示用ループ開始(Iのループ)●計算された座標にかみなりを表示●表示用ループの繰り返し、終了

70 かみなり消去

●つぎにREAD文で読みこむデータを行70にあるデータに指定●効果音用ループ開始(Iのループ)●PSGレジスタに読みこんだデータを設定⇨かみなりの落ちた音を出す●効果音用ループの繰り返し、終了●かみなりの消去用ループ開始●画面の下のほうからかみなりを消去●消去用ループの繰り返し、終了●PSGレジスタ設定用データ(行70で読みこみ)

80 生き残ったか

●家以外の部分にかみなりが落ちたかの判定⇨家以外なら行50に飛ぶ／家に落ちたならその場所を変数Zに2進数形式で保存⇨いちばん左から1、2、4、8、……、256の数でZに加算していく●かみなりの落ちた家の数加算●かみなりの落ちた家の数が8つになったかの判定⇨まだ7つ以下(=2つ以上生き残っている)なら行50に飛ぶ／8つ(=残り1つ)ならプレイヤーが選んだ家が生き残ったかの判定⇨当たっていればメッセージ表示／スコア加算／はずれならメッセージ表示

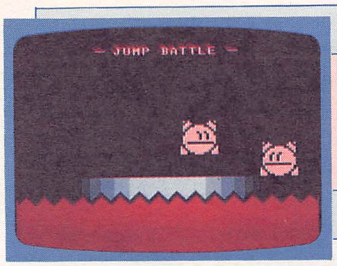
90 リプレイ

●トリガー入力判定⇨入力があれば効果音／ラウンド用ループ(Jのループ)の繰り返し、終了／スコア表示／リプレイ(STOPキー)／プログラムをもういちどRUNする／入力がなければ行90に飛ぶ

修正用追加リスト 先行入力などが気になる人はこの行を追加してください

```
35 FORI=-1TO0:I=PLAY(0)+(INKEY$>"""):NEXT
```

〈ファンダム戦記／その2・新入部員のこと②〉8月号からファンダムのプログラム解析を担当していますが、MSXの解析に98を使ったりして、実力を見せつけてくれています。ちなみに草ネットでは、いつもの彼からは想像できない軽いノリの書きこみをしてくれるので、同じネットに参加しているMファンとテクノポリス編集部のメンバーは、そのギャップに苦しんでおります。さてさて、どんなファンダム班員になってくれるのかな。



MSX2/2+ VRAM64K BY T・SATOH

JUMP BATTLE
ジャンプ バトル

遊び方は38ページにあります

```
10 COLOR,0,8:SCREEN5,3,0:CLS:PLAY"L64S14
M1":DEFINTA-Z:DEFUSR=342:FORT=0TO5:FORI=
0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NE
XT:SPRITE$(T)=B$:B$="":NEXT:FORI=1TO7:CO
LOR=(I,I,I,I):COLOR=(I+7,I,0,0):NEXT:SET
PAGE0,1:CLS:GOSUB230
20 SETPAGE1,0:FORI=1TO7:LINE(47+I*I,130)
-(209-I*I,150),I,BF:NEXT:FORT=8TO14:PSET
(0,144+T-7):FORI=0TO32:A=150:GOSUB40:I=I
+1:A=142:GOSUB40:NEXTI,T:PAINT(0,211),14
30 COLOR=(15,7,5,1):OPEN"GRP:"AS#1:FORI=
1TO8:COLOR7+I:FORT=0TO1:PRESET(60+I+T,0+
I),,TPSET:PRINT#1,"— JUMP BATTLE —":NEXT
T,I:SETPAGE0:ONSPRITEGOSUB160:GOTO50
40 LINE-(I*8,A+T-7),T:RETURN
50 GOSUB230:X(0)=48:Y(0)=97:X(1)=177:Y(1
)=76:FORI=0TO1:GOSUB70:NEXT:P(0)=1:P(1)=
3:J(1)=0:R(0)=1:R(1)=1:M=6:SPRITEON
60 FORN=1TO2:FORI=0TO1:S=STICK(I):X(I)=X
(I)+(S=7)*2-(S=3)*2:GOSUB120:ONP(I)GOSUB
90,100,110,190:ONNGOSUB70,80:GOSUB180:NE
XTI,N:GOTO60
70 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),15,I*2:RETURN
80 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),15,I*2+1:RETUR
N
90 PLAY"O7G":J(I)=6:P(I)=2:RETURN
100 Y(I)=Y(I)-J(I):IFJ(I)=0THENP(I)=3:RE
TURNELSEJ(I)=J(I)-1:RETURN
110 Y(I)=Y(I)+J(I):IFJ(I)=MTHENPLAY"O2B"
:P(I)=1:RETURNELSEJ(I)=J(I)+1:RETURN
120 ONR(I)GOTO130,140,150
130 IFSTRIG(I)THENRETURNELSER(I)=2:RETUR
N
140 IFSTRIG(I)THENX(I)=X(I)+(I*-16+8):R(
I)=3:PLAY"O6G":RETURNELSERETURN
150 X(I)=X(I)-(I*-16+8):R(I)=1:PLAY"O5C"
:RETURN
160 SPRITEOFF:PLAY"O6F":IFY(0)=Y(1)THENC
OLOR=(8,7,7,0):X(0)=X(0)-4:X(1)=X(1)+4EL
SEIFY(0)<Y(1)THENCOLOR=(8,0,0,7):X(1)=X(
1)+8ELSECOLOR=(8,7,0,0):X(0)=X(0)-8
170 COLOR=(8,1,0,0):SPRITEON:RETURN
180 IFX(I)<17ORX(I)>208THENSPRITEOFF:P(I
)=4:RETURNELSERETURN
190 X(I)=193*I+16:IFY(I)>155THENELSEY(I)
=Y(I)+8:RETURN
200 J(I)=16:M=16:P(I)=2:FORT=0TO33:ONP(I
)GOSUB,100,110:PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),13
,I+4:NEXT
210 FORT=1TO7:DRAW"BM72,52":COLORT:PRINT
#1,"PLAYER"2-I"WIN !":NEXT:A=USR(0)
220 IFINKEY$=CHR$(13)THEN50ELSE220
230 PUTSPRITE0,(0,216):LINE(72,52)-(184,
60),8,BF:RETURN
240 DATA60,F0,63,6F,5F,3E,3F,7F,7F,7F,70
,30,38,5E,EF,F3,06,0F,C6,F6,FA,DC,6C,6E,
6E,FE,02,04,04,0A,F7,CF,50,38,73,6F,5F,3
E,3F,7F,7F,7F,60,3F,BF,DF,EF,E3,0A,1C,CE
,F6,FA,DC,6C,6E,6E,FE,02,FC,FD,FB,F7,C7
250 DATA60,F0,63,6F,5F,3B,36,76,76,7F,40
,20,20,50,EF,F3,06,0F,C6,F6,FA,7C,FC,FE,
FE,FE,0E,0C,1C,7A,F7,CF,50,38,73,6F,5F,3
B,36,76,76,7F,40,3F,BF,DF,EF,E3,0A,1C,CE
,F6,FA,7C,FC,FE,FE,FE,06,FC,FD,FB,F7,C7
260 DATA40,F0,23,4D,57,3E,36,7E,5A,7F,50
,30,38,56,6F,B3,02,0F,C4,B2,FA,2C,28,2E,
2A,FE,02,04,04,0A,76,CD,40,F0,23,4D,5F,3
4,14,74,54,7F,40,20,20,50,6E,B3,02,0F,C4
,B2,EA,7C,6C,7E,5A,FE,0A,0C,1C,6A,F6,CD
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……各プレイヤーの座標

J(n)……ジャンプ運動のY座標増分

その他の変数

A……USR関数呼び出し用／溶岩作成時の座標に使用

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

B$……スプライトパターンデータ

I、T……汎用／ループ用

M……プレイ中のジャンプの高さと、負けたときのとびあがる高さ

N……スプライト表示サブの呼び出しに使用

P(n)……ジャンプ処理サブの呼び出しに使用

R(n)……アタック処理サブの呼び出しに使用

S……スティック入力用

プログラム解説

10　初期設定／PSG設定／USR関数定義(キーバッファクリア)／スプライトパターン定義／パレット切り換え／ページ1の画面消去／スプライト消去サブ(行230)を呼び出す

20〜30　ページ0にゲーム画面を書きこむ／スプライト衝突時の割りこみ先指定／行50へ飛ぶ

40　ゲーム画面作成用のサブ

50　スプライト消去サブ(行230)を呼び出す／変数初期設定／スプライト表示サブ(行70)を呼び出す／変数初期設定／スプライト衝突時の割りこみ許可

60　スプライト表示サブを分岐で呼び出すループの開始／各プレイヤーのキャラクタ操作ループ開始／スティック入力／各キャラクタ横移動計算／アタック処理(行120)を呼び出す／各キャラクタのジャンプ運動に応じた分岐⇨次の運動に移るためのジャンプ処理サブを呼び出す／スプライト表示、切り換えの分岐⇨スプライト表示サブ(行70、80)を呼び出して各プレイヤーのスプライトを表示する／ゲーム終了判定サブ(行180)を呼び出す／2つのループのくりかえし、終了／行60の先頭へ飛んでくりかえす(ゲームのメイン)

70〜80　スプライト表示サブ

90〜110　ジャンプ処理サブ

90　上昇開始

好評発売中！
MSXプログラムコレクション
ファンダムライブラリー⑦
89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円（本体854円）。
徳間書店

ピンポンめファンダム

〈ファンダム戦記／その3・車とバイクの話〉ゴールデンウイーク直後に車を買ったてじなしが「死人にロなし」号の運転になれ、すっかり編集部専属のタクシーとなった今日このごろ、続いてあっちゃんが念願の中型バイクを買いました。機動力はアップしたけれど、事故にはくれぐれも気をつけたいと思ったりしています。もうすぐ夏休みです。みなさんも交通事故には気をつけましょうね。（ガソリン代に四苦八苦のてじなしでした）

100　上昇
110　下降
120〜150　アタック処理サブ
120　アタックの動きに応じた分岐⇨次の動きに移るためのそれぞれのアタック処理へ飛ぶ
130　トリガー入力したままの連続したアタックを防ぐ
140　トリガー入力によるアタック⇨キャラクタを前に移動
150　移動したキャラクタをもとの位置にもどす
160　スプライト衝突時の割りこみ禁止／キャラクタの激突判定⇨激突したときのキャラクタの高さを比べて下にいるほうがダメージを受ける
170　激突時にフラシュした画面の色をもとにもどす／スプライト衝突時の割りこみ許可
180　ゲーム終了判定サブ⇨どちらが舞台から落とされたかの勝敗を判定する
190〜200　敗者の処理
210　勝利者のメッセージ表示
220　リプレイ
230　スプライト消去サブ⇨スプライト、メッセージを消去
240〜260　スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

プログラマからひとこと

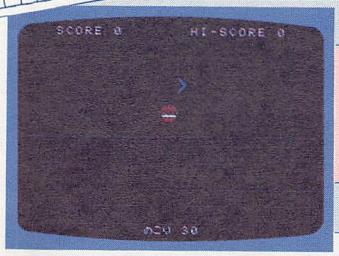
バカ丸出しだなーと思ったので

【T・SATOH】まえのペンネーム(ネコストラロピテクス)はちこっとバカ丸出しだなーと思ったので変えました。N氏「O.くんはオレの家に来てクソを流さなかった!!」M氏「西から上った月が東に沈むころ、私は日本語しか話せないペキン原人だった……」。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

```
 10>158   20>101   30> 13   40> 56
 50>195   60>141   70> 43   80> 60
 90>245  100>  8  110>128  120>155
130> 67  140>107  150>  0  160> 98
170>176  180>118  190>239  200>  5
210> 59  220>102  230> 89  240> 78
250>243  260> 84
```



MSX2/2+ VRAM64K BY 木村栄一

ブーメランでまっぷたつ

遊び方は38ページにあります

```
10 ' ﾌﾞｰﾒﾗﾝ  1990.4.21  by きむら えいいち
20 CLEAR:COLOR15,1,1:SCREEN4,2,0:OPEN"GR
P:"AS#1:DEFINTA-Z:GOSUB320
30 U=2:V=1:C=0:L=0:SC=0:R=RND(-TIME)
40 ONSPRITEGOSUB240:SPRITEON:CLS
50 FORI=0TO9:LINE(0,100+I*I)-(255,100+I*
I),4:NEXT:DRAW"BM30,0":PRINT#1,"SCORE 0"
SPC(7)"HI-SCORE";HS
60 X=110:Y=165:PUTSPRITE2,(X,Y),12,3
70 IFBTHEN80ELSEIFSTRIG(0)THENB=-1:YY=-1
7:GOTO80ELSEFORI=0TO70:NEXT:GOTO170
80 IFWTHEN110
90 S=STICK(0):IFYY=0THENW=-1:GOTO110
100 XX=XX+(S=3)*(XX<8)-(S=7)*(XX>-8):OX=
XX:YY=YY+1:IFS>0THENSS=S:GOTO120ELSEGOTO
120
110 XX=XX+(SS=7)*(XX<-OX+2)*1.5-(SS=3)*(
XX>-OX-2)*1.5:YY=YY+1
120 X=X+XX:Y=Y+YY:IFY>165THENY=165:U=2:B
=0:W=0:XX=0:SS=0:SPRITEON:GOTO140
130 IFAT=-1ANDN=1THENGOSUB300ELSEIFAT=0T
HENGOSUB290
140 U=U+1:IFX>235ORX<5THENXX=-XX
150 IFX<0THENX=0ELSEIFX>240THENX=240
160 PUTSPRITE2,(X,Y),12,U:IFU=6THENU=2
170 IFATTHEN250ELSEIFLTHEN210
180 IFY<165THEN70
190 LINE(151,191)-(104,184),1,BF:PRINT#1
,"のこり";30-C;:L=-1:C=C+1:IFC>30THEN310ELS
EF=RND(1)*2:LX=-15:IFF=0THENF=-1:LX=255
200 LY=RND(1)*70+30
210 LX=LX+F*(V+1)/2:LY=LY+RND(1)*7-3:IFL
X<-16ORLX>255THENLX=0:LY=217:L=0
220 IFLY<20THENLY=20
230 PUTSPRITE0,(LX,LY):GOTO70
240 SPRITEOFF:PUTSPRITE0,(0,217):AT=-1:N
=0:L=0:RETURN250
250 LX=LX+F*(V+1)/2:IFLX<-16ORLX>255THEN
LX=-16
260 PUTSPRITE1,(LX,LY-N),,1:PUTSPRITE3,(
LX,LY+N),,2:N=N*N+1:IFN>20THENAT=0:V=V+1
:PUTSPRITE1,(0,217):PUTSPRITE3,(0,217)EL
SE70
270 IFYY<1THENSC=SC+10ELSESC=SC+100
280 LINE(130,7)-(68,0),1,BF:PRINT#1,SC:G
OTO70
290 SOUND6,20:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND1
2,2:SOUND13,4:RETURN
300 SOUND1,15:SOUND6,10:SOUND7,54:SOUND8
,16:SOUND12,15:SOUND13,0:RETURN
310 DRAW"BM35,90":PRINT#1,"PUSH DOWN KEY
 to もういっかい":HS=HS-(SC>HS)*(SC-HS):IFSTIC
K(0)=5THEN30ELSE310
320 FORI=0TO6:A$="":READB$:FORJ=0TO31:A$
=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2))):NEX
T:SPRITE$(I)=A$:NEXT
330 FORI=0TO3:IFI=2THENNEXTELSEA$="":REA
DB$:FORJ=0TO15:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(
B$,J*2+1,2))):NEXT:COLORSPRITE$(I)=A$:NE
XT:RETURN
340 DATA0001011D3F3F3F3F3F1F1F0F060000
800000078FCFCFCFCFCF8F8F0600000
350 DATA0001011D3F3F3F3681100400220000008
80000078FCFCFC7400124000080000
360 DATA0000000000000003F3F3F1F1F0F060000
0000000000000FCFCFCF8F8F0600000
370 DATA0000000103070F1E3C70E0000000000
00000080C0E0F0783C0E070000000000
380 DATA0000000103070F1E1E0F07030100000
2060E0C0808000000000080C0C0E06020
390 DATA0000000000E0703C1E0F0703010000000
000000000070E3C78F0E0C080000000
400 DATA0406070301010000000010303070604
00000080C0E0F07878F0E0C080000000
410 DATA0202020606060606060606060606060000
,0202020606060606B0B0B060B0606000,020202
0606060B0B06060606060000
```


当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者①『三国志II』=〈福島県〉田中雅光〈香川県〉久留島克昌〈宮崎県〉金丸裕貴／『SDスナッチャー』=〈千葉県〉廣野武雄〈神奈川県〉太田択馬〈兵庫県〉山岡洋二郎／『ブライ上巻』=〈愛知県〉高木直行〈愛知県〉板津英明〈熊本県〉立辺義広／『SDガンダム　ガチャポン戦士II』=〈東京都〉川平修〈京都府〉青木一平〈兵庫県〉坂本明彦

変数の意味

スプライト座標

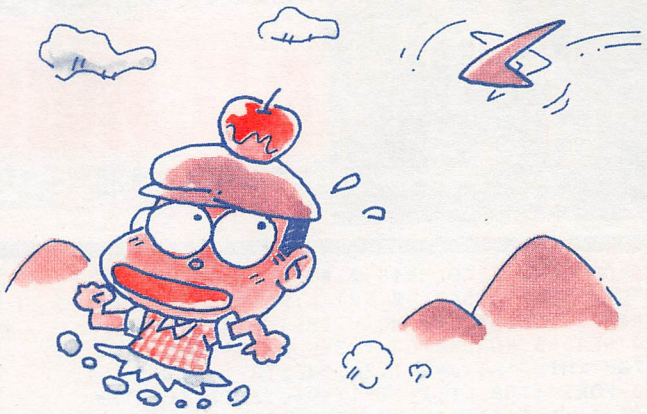
F……リンゴの移動方向X成分
LX、LY……リンゴの位置
N……リンゴが割れた位置からの破片の距離
OX……ブーメラン上昇時における最後の速度のX成分⇨下降時に発射地点方向へもどすために使用
X、Y……ブーメランの位置
XX、YY……ブーメランの速度

その他の変数

A$……スプライトパターン定義用／スプライト色定義用
AT……割れたリンゴを表示中であることのスイッチ
B……ブーメランが飛行中であることのスイッチ
B$……データ読みこみ用
C……出現したリンゴの数
HS……ハイスコア
I、J……ループ用
L……リンゴが移動中であることのスイッチ
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
SC……スコア
SS……ブーメラン上昇時における最後のスティック入力値⇨変数OXとおなじく発射地点方向へもどすために使用
U……ブーメランの向き（2＝初期値、3＝上、4＝左、5＝下、6＝右）
V……リンゴの速度
W……ブーメランが下降中であることのスイッチ
■スプライト面番号
0＝ふつうのリンゴ
1＝割れたリンゴの上半分
2＝ブーメラン
3＝割れたリンゴの下半分
■スプライトパターン番号
0＝リンゴ
1＝割れたリンゴの上半分
2＝割れたリンゴの下半分
3～6……ブーメラン（順に上、下、左、右向き）

プログラム解説

10　REM文
20　画面初期化など
30～60　ゲーム初期化
　30　変数初期化など
　40～50　スプライト衝突割りこみ先指定／画面クリア／画面作成
　60　ブーメラン表示
70～160　ブーメランの移動
　70　ブーメランの発射
　80　下降中なら行110へ
　90　スティック入力と上昇終了判定
　100　上昇時速度修正
　110　下降時速度修正
　120　座標決定／着地の判定と処理
　130　効果音（ブーメランの飛行音と命中音）サブ呼び出し
　140　ブーメランの向き更新／画面左右端での反射処理
　150　X座標限界処理
　160　ブーメラン表示／向きの補正
170～230　リンゴの移動
　170　割れたリンゴ表示中なら行250へ／リンゴが画面内にあれば行210へ
　180　ブーメランが飛行中なら行70へ（着地するまでリンゴは出てこない）
　190～200　リンゴ残り表示／リンゴ始動計算
　210～220　リンゴの移動
　230　リンゴの表示
240～280　命中
　240　スプライト衝突割りこみサブ（リンゴ消去／スイッチ設定／次行へRETURN）
　250　座標決定
　260　割れたリンゴの表示と表示終了判定処理
　270～280　スコア更新、表示
290　ブーメラン飛行音発生サブ
300　命中音発生サブ
310　リプレイ処理／ハイスコア処理
320～330　スプライトパターン、色定義サブ
340～400　スプライトパターンデータ（行320で読みこみ）
410　スプライト色データ（行330で読みこみ）



補足

作者の手紙に「IFATAN DN=1THEN～とするとエラーになるのはどうしてでしょうか」とあったが、これは「IFATAN D N=1……」と解釈されるためだ。ATANはアークタンジェント関数。ATとANDのあいだにスペースを入れれば問題ない。

おなじような例で「IFB=AT OR……」のスペースを取ると「IF B=A TO R……」と解釈されてエラーになる。TOはFOR文やCOPY命令のTOだ。また、「IF X=AX OR……」のスペースを取ってしまうと「IFX=A XOR……」と解釈されてしまう。この場合はまずエラーにならないので始末が悪い。十分注意する必要がある。

プログラマからひとこと

カメラのCMをヒントに

【木村栄一】やあやあ、またまた登場の木村栄一です。自己紹介をちょっと。住んでいるところは埼玉県久喜市。年は21歳。駅前の本屋でMファンを手にしているこの顔を見たことないですか。ああないですか。よかった。WXは1年ほどまえに買ったのですがBASICのコマンドがやたら多いのでプログラムする気が起きず、やっと最近作りはじめてできたのが前作の『ポケットファイアー』（6月号）なのです。それで今回の『ブーメランでまっぷたつ』ですが、これはカメラのCMをヒントにしました。ブーメランの動きとリンゴが割れるところを重視して作ったのでカッコよくできました。リンゴが割れるたびに「ヒャッホー」とか「ポロロロッホー」とか叫ぶとストレス解消になります。「チンプー」と叫んでもいいけど。

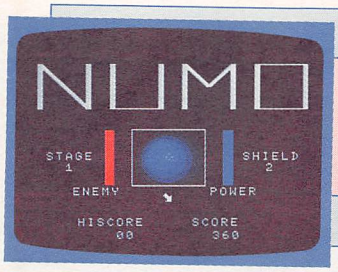
プログラム確認用データ

使い方は44ページ

```
 10>125   20>194   30> 61   40> 71
 50>213   60> 20   70>237   80>  5
 90>242  100>168  110> 25  120> 91
130>  3  140> 63  150>243  160>204
170> 74  180>106  190>150  200>122
210>197  220>150  230>109  240> 32
250>201  260> 49  270> 99  280>  5
290> 22  300>146  310>131  320>240
330>131  340> 44  350> 11  360> 11
370>167  380>102  390>229  400>161
410>200
```

当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者②『ソリッドスネーク』＝〈愛媛県〉木村幸雄〈茨城県〉武藤修一〈新潟県〉菅原一修／『ラ・ヴァルー』＝〈千葉県〉金沢龍一〈岡山県〉岩中和紀〈北海道〉五十嵐忠／『ゼロ　第4のユニット4』＝〈東京都〉内藤聡〈愛知県〉坂田聖彦〈広島県〉前田英紀／『魔導物語Ⅰ－2－3』＝〈高知県〉清水純〈大阪府〉長田守人〈岡山県〉田辺明伸



MSX2/2+ VRAM128K BY GEN

NUMO

ヌモ

遊び方は39ページにあります

```
10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5,0,0:OPE
N"GRP:"AS#1:PSET(90,90),0:PRINT#1,"しばらく
またれい":DIMM(20):A=RND(-TIME):FORI=0TO8
20 READA$:FORJ=0TO7:VPOKE30720+I*8+J,VAL
("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
30 FORI=1TO8:L(I)=(I-1)*9+6:Z(I)=Z(I-1)+
L(I-1)+1:R(I)=L(I)¥2:READP(I),Q(I):NEXT
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:READN(I,J):NEXTJ,
I:FORI=1TO4:A=I*1.8:COLOR=(I+10,A,A,A)
50 NEXT:SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO120:PSET(R
ND(1)*196,RND(1)*162),RND(1)*4+12:NEXT
60 COPY(0,0)-(59,212)TO(196,0):COPY(0,0)
-(255,49)TO(0,162):SETPAGE,2:CLS
70 FORI=1TO7:R=R(I):FORJ=0TO4:Y=R-(J*R/1
9):X=Z(I)+Y:CIRCLE(X,Y),R-J*R/7,J+2:PAIN
T(X,Y),J+2:NEXTJ,I:LINE(79,81)-(0,81),7
80 FORI=0TO4:READA,B:LINE-STEP(A,B),7:NE
XT:PAINT(6,78),7:PAINT(74,78),7
90 SETPAGE,0:FORI=1TO9:M(10+I)=I:M(10-I)
=-I:NEXT:M(0)=-9:M(20)=9
100 D$="S=S;BDBL5U2F2U2BRD2R2U2BRBD2U2FE
D2BRR2U2L2D2":CLS:GOSUB490:GOSUB480:SOUN
D8,13:FORI=0TO1:FORJ=1TO20:SOUND6,22-J
110 S=J*4:PSET(116,140-J*5),15-I*15:DRAW
D$:NEXTJ,I:SOUND6,31:PLAY"S0MM16000C1"
120 COLOR15:FORI=0TO4:PSET(116+I,40):DRA
WD$:NEXT:SOUND5,0:CS=0:ST=1:GOSUB410
130 SL=3:LINE(94,79)-(155,130),15,B:REST
ORE540:GOSUB510:GOSUB470:SC!=0:GOSUB500
140 GOSUB410:PUTSPRITE1,(122,100),10,8:G
OSUB450
150 V=(RND(1)*200+260)MOD360:W=(RND(1)*2
00+260)MOD360:ND=50:GOSUB430:E=-50:F=1
160 DD=RND(1)*20+8+30*EF:EF=0:P=0:Q=0:LI
NE(170,80)-(178,130),0,BF:SOUND13,14
170 G=(G+RND(1)*3+8)MOD9:T=12:IFF=0THENF
=1ELSEIFRND(1)*10-F>8THENF=-F
180 SOUND10,16:SOUND12,2
190 K=STICK(0):P=M(P+P(K)+10):Q=M(Q+Q(K)
+10):A=DD¥40+1:E=E-SGN(E)
200 V=(V+P(G)*A-P+360)MOD360:W=(W+Q(G)*A
-Q+360)MOD360:LINE(170,80-E)-(178,80-E),
7:DD=DD+F:D=DD¥15:IFD>7THEN380
210 IFDD<8THENIFND<40THEN370ELSEF=1
220 A=DD*1.7:SOUND4,250-A:SOUND11,250-A
230 X=(X+P+196)MOD196:Y=(Y+Q+162)MOD162:
COPY(X,Y)-(X+59,Y+49),1TO(95,80),3
240 SV=V-180:SW=W-180:IFABS(SV)+ABS(SW)>
85THENFORI=0TO20:NEXT:GOTO260
250 COPY(Z(D),0)-(Z(D+1)-1,L(D)),2TO(125
+SV-R(D),105+SW-R(D)),3,TPSET
260 COPY(95,80)-(154,129),3TO(95,80),0:P
UTSPRITE0,(120,136),10,N(SGN(SV)+1,SGN(S
W)+1):T=T-1:ONTGOTO170
270 IFSTRIG(0)=0THEN190
280 SOUND3,0:SOUND9,15:FORI=0TO5:A=I*5:C
OPY(10,80-A)-(69,75-A),2TO(95,129-A),0,T
PSET:SOUND2,30+A-E:IFITHENCOPY(95,134-A)
-(154,129-A),3TO(95,134-A),0
290 NEXT:SOUND9,0:LINE(170,80)-(178,130)
,0,BF:A=POINT(125,103):DN=E+50:E=-50:IFA
<2ORA>6THEN170ELSEG=(G+4)MOD9
300 DN=DN*(.8^(ST-1))+A-2:DS=(DN+115-DD)
¥8:GOSUB480:PLAY"S0M3000C32C8":A=30:FORI
=2TO6:FORJ=0TO5:A=A-1:SOUND6,A
310 NEXT:COLOR=(I,7,6,6):NEXT:ND=ND-DN:S
C!=SC!+DS:GOSUB450:IFND<0THEN340
320 IFD>50R(ND>24ANDD>2)THENF=0ELSEF=-1
330 GOSUB430:SOUND13,14:GOTO180
340 PUTSPRITE0,,0:SOUND6,20:PLAY"S0M1000
0C1":FORI=0TO7:FORJ=2TO6:A=7-I:COLOR=(J,
A,A,A):NEXTJ,I:GOSUB410:SC!=SC!+ST*10:CS
=(CS+1)MOD3
350 GOSUB450:GOSUB420:IFCSTHEN150
360 PUTSPRITE1,,0:RESTORE560:GOSUB510:SO
UND7,184:PRINT#1,USING"###0";ST*25:SC!=S
C!+ST*25:ST=ST+1:PLAY"V14L16O5CEGEFEGGR2
":GOSUB420:GOSUB450:GOTO140
370 SOUND10,0:PUTSPRITE0,,0:PUTSPRITE1,,
0:PSET(102,100),0:PRINT#1,"ESCAPE":SC!=S
C!-ST*2:EF=1:GOSUB450:GOSUB490:GOTO140
380 LINE(95,80)-(154,129),8,BF:GOSUB480
390 PUTSPRITE0,,0:SOUND6,10:PLAY"S0M4000
L32CCM6000C8":FORI=20TO31:COLOR,,9:SOUND
6,I:FORJ=0TO5:NEXT:COLOR,,0:NEXT:SL=SL-1
:IFSLTHENGOSUB490:GOSUB450:GOTO150
400 PUTSPRITE0,(0,216):COLOR,,8:PLAY"CCC
CCCCCCCCM20000C1":CLS:GOSUB490:RESTORE55
0:GOSUB510:GOSUB510:H!=H!-(SC!>H!)*(SC!-
H!):GOSUB460:GOSUB500:COLOR,,0:GOTO100
410 COPY(X,Y)-(X+59,Y+49),1TO(95,80),0:R
ETURN
420 IFPLAY(0)THEN420ELSERETURN
430 FORI=2TO6:COLOR=(I,7-ND¥7,I,0):SOUND
6,I*4:NEXT:GOSUB420:SOUND7,184
440 LINE(72,80)-(79,129),0,BF:LINE(79,12
9)-(72,130-ND),9,BF:RETURN
450 PSET(198,110),0:PRINT#1,SL-1
460 PSET(32,110),0:PRINT#1,ST
470 PSET(50,172),0:PRINT#1,USING"######0
    ######0";H!;SC!:RETURN
480 SOUND7,177:SOUND12,20:RETURN
490 FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
500 IFSTRIG(0)THENRETURNELSE500
510 READA:IFA=0THENRETURNELSEREADB,A$:PS
ET(A,B),0:PRINT#1,A$;:GOTO510
520 DATA 183C7EFF3C3C3C3C,080CFEFFFFFE0C
08,3C3C3C3CFF7E3C18,10307FFFFF7F3010,3F1
F1F3F7FF97020,2070F97F3F1F1F3F,040E9FFEF
CF8F8FC,FCF8F8FCFE9F0E04,101000C600101000
0,,-1,1,-1,1,,1,1,,1,-1,1,-1,,-1,-1
530 DATA7,3,6,0,8,2,4,1,5,40,-26,-15,26,
30,0,-15,-26,40,26
540 DATA 46,132,ENEMY,160,132,POWER,187,
100,SHIELD
550 DATA24,100,STAGE,110,96,PUSH,106,106
,SPACE,145,160,SCORE,50,160,HISCORE,,89,
62,GAME OVER,
560 DATA106,86,STAGE,102,96,CLEAR!,106,1
06,BONUS,108,118,,
```


当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者③『麻雀狂時代SPECIAL PART II』=〈石川県〉坂田勇一〈滋賀県〉田中佳喜〈京都府〉西川裕徳／『ディスクステーション6月号』=〈福井県〉天渡久滋〈和歌山県〉橋本剛〈福岡県〉野間剛志／『ピーチアップ4』=〈熊本県〉中尾宗完〈兵庫県〉増田憲治〈香川県〉多田政博／『ロードス島戦記』=〈神奈川県〉松原里恵〈千葉県〉木村直人〈沖縄県〉三浦淳子

好評発売中！
MSXプログラムコレクション
ファンダムライブラリー⑦
89年1月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円（本体854円）
徳間書店

変数の意味

グラフィック座標

P、Q……自機の画面上の速度⇨画面のスクロール速度
P(n)、Q(n)……スティック値nが示す方向のXY成分
SV、SW……自機の位置を(0，0)とした場合のNUMOの座標(V、Wから変換)
V、W……自機の位置を(180，180)とする、360×360の仮想平面上のNUMOの座標
X、Y……ウインドウ左上隅に対応するページ1の座標

その他の変数

A……汎用
A$、B……データ読みこみ用
CS……そのステージ内で撃墜したNUMOの数
D$……タイトル用GML
D……NUMOの見かけの大きさ(0～7)
DD……NUMOと自機の距離を示す指標⇨大きいほど近い
DN……NUMOのシールドの減算用
DS……スコア計算用
E……ビームパワー、
EF……エスケープフラグ
F……NUMOの遠近フラグ(正なら自機に近づく)
G……NUMOの進行方向
H/……Aイスコア
I、J……ループ用
K……スティック入力用
L(n)……見かけの大きさnに対応する、ページ2のNUMOのY座標終点
M(n)……n－10。ただしn＝0のとき－9、n＝20のとき9⇨スティック入力を速度に加算するとき使用
N(n，m)……NUMOのいる方向が(n－1，m－1)のときの矢印のスプライトパターン番号(n、mは0～2)
ND……NUMOのシールド数
R……NUMOをページ2に描くときの半径
R(n)……見かけの大きさnに対応するNUMOの半径
S……タイトル表示GMLのスケールファクタ
SC/……スコア
SL……自機のシールドー1
ST……ステージ番号
T……10回のビーム発射チャンスに対してNUMOが11回移動するためのカウンタ
Z(n)……見かけの大きさnに対応する、ページ2のNUMOのX座標始点⇨Z(n＋1)－1が終点

■画面のページ構成
ページ0＝ゲーム画面
ページ1＝背景の宇宙空間
ページ2＝NUMOとビームの表示用パターン
ページ3＝ウインドウ内のグラフィック作成用

■スプライト面番号
0＝矢印
1＝照準

■スプライトパターン番号
0～7＝矢印。順に上・右・下・左・右上・右下・左下・左上
8＝照準

プログラム解説

10～90　初期設定
　10　画面初期化／お待たせメッセージ／乱数初期化
　20　スプライトパターン定義
　30～40　配列設定／パレット設定
　50～60　背景の作成
　70～80　NUMOとビームのパターンをページ2に描く
　90　配列設定
100～130　ゲーム初期化
　100～110　タイトルデモ
　120～130　ゲーム画面作成とトリガー入力待ち
140　画面を整える
150～160　NUMOの位置設定／各パラメータ初期化
170～220　NUMOの移動
　170　NUMO進行方向設定
　180　効果音
　190　自機速度計算／パワー更新
　200　NUMOの移動／パワー表示更新／自機撃墜判定
　210　エスケープ判定
　220　効果音
230～260　ウインドウ表示更新(自機の移動)
　230　ウインドウから見える宇宙空間をページ3にコピー
　240～250　NUMOがページ3の画面内か判定してコピー
　260　ページ3からページ0にウインドウをコピー／矢印表示／速度差カウントと判定
270～330　ビーム発射
　270　トリガー入力判定
　280　ビーム表示
　290　ビームパワー消去／ダメージ計算／パワークリア／命中判定
　300～310　ダメージ計算／スコア計算／効果音／NUMOのシールド減算／スコア更新／撃墜判定
　320　NUMOの動き調整
　330　NUMOのシールド表示更新／効果音／行180へ
340～350　NUMO撃墜／ステージクリア判定
360　ステージクリア
370　エスケープ
380～390　シールド破壊／ゲームオーバー判定
400　ゲームオーバー
410～510　サブルーチン群
　410　背景表示
　420　音楽終了待ち
　430～440　NUMOの色設定とシールド表示
　450～470　ステージ、自機シールド、スコア、ハイスコア表示
　480　効果音
　490　時間待ち
　500　トリガー入力待ち
　510　項目名表示
520～560　データ
　520　スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)／スティック値(行30で読みこみ)⇨XY成分変換用
　530　方向(行40で読みこみ)⇨矢印スプライトパターン番号変換用／ビームパターン座標(行80で読みこみ)
　540～560　項目名とその座標(行510で読みこみ)

プログラマからひとこと

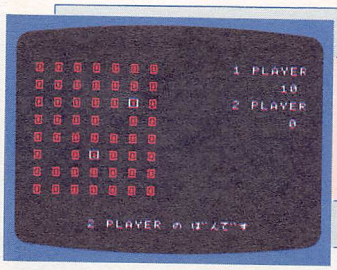
「とびだすタイトル」が気に入って

【GEN】こおんばんは、NUMOです。いえ、玄です。はじめてスクリーン5で作ってみましたがいかがなもんでしょ。ゲームシステムとしてはありがちかもしれませんが、個人的には「とびだすタイトル」が気に入ってたりします。そーいえばむかし「とびだす絵本」とかがありましたが今でもあるんでしょーか。それにしても、大学も4年となるといそがしい。そのくせ、MSXでしっかり遊ぶから輪をかけてヒマがなくなる。土星忙し彗星爆発(意味なし)がおっ。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

```
10>115   20> 90   30>192   40> 87
50>183   60> 60   70> 83   80> 27
90> 20  100> 40  110>118  120>153
130>112 140>156  150>255  160> 81
170> 33 180> 48  190>106  200>169
210> 2  220>247  230> 3   240>131
250> 23 260>154  270> 91  280>126
290>177 300>144  310>199  320>196
330> 81 340>212  350>195  360>184
370>248 380> 28  390> 28  400>132
410>155 420>254  430>199  440>179
450> 47 460>245  470> 35  480>248
490>120 500>155  510> 7   520>188
530>194 540>193  550> 54  560> 19
```



MSX MSX2/2+ RAM8K BY KUWA

SOUND SUIJAKU
サウンド スイジャク

遊び方は39ページにあります

注　意　行10にある「■」は、あらかじめ、KEY1，CHR$(255)を実行しておき、F1キーで入力してください。

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH32:
DEFINTA-Z:FORJ=0TO6:FORI=0TO7:VPOKE776+(
J*8)+I,VAL("&H"+MID$("7E425A5A5A5A427E",
I*2+1,2)):NEXT:NEXT:SPRITE$(0)="■♥♥♥♥♥♥■
":FORI=0TO6:READP$(I):NEXT
20 K=0:G(0)=0:G(1)=0:B=1:X=12:Y=0:PLAY"S
0M500V15O5","S0M500V15O5":I=RND(-TIME):C
LS:VPOKE8204,17:FORI=97TO103:FORJ=0TO7
30 M=RND(1)*7:N=RND(1)*8:IFVPEEK(&H1800+
M+M+N*64)=32THENLOCATEM+M,N+N:PRINTCHR$(
I):NEXTELSE30
40 NEXT:VPOKE8204,129:FORI=0TO1:LOCATE20
,I*4:PRINTI+1"PLAYER":LOCATE27,I*4+2:PRI
NT"0":NEXT
50 H=0:C=15:B=1-B:LOCATE5,18:PLAY"L64","
S0M10000":PRINTB+1"PLAYER の はじまるよ"
60 S=STICK(B):X=X-(S=7)*(X>0)*2+(S=3)*(X
<12)*2:Y=Y-(S=1)*(Y>0)*2+(S=5)*(Y<14)*2:
PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),C,0:FORI=0TO200:N
EXT:IFSTRIG(B)=0THEN60
70 IF(C=10ANDX=X1ANDY=Y1)+(VPEEK(&H1800+
X+Y*32)=32)THEN60ELSEIFC=10THEN90
80 V1=VPEEK(&H1800+X+Y*32):PLAYP$(V1-97)
:X1=X:Y1=Y:PUTSPRITE1,(X1*8,Y1*8-1),15,0
:C=10:FORI=0TO1:I=-PLAY(0):NEXT:GOTO60
90 V2=VPEEK(&H1800+X+Y*32):PLAYP$(V2-97)
:FORI=0TO1:I=-PLAY(0):NEXT:IFV2<>V1THENL
OCATE5,18:PRINTSPC(10)"はずれ--！ ":PLAY"",
"L403CO2GC2":FORI=0TO3000:NEXT:PUTSPRITE
1,(0,209):GOTO50
100 LOCATE5,18:PRINTSPC(10)"あったり--！ ":PL
AY"","L1607CDEFGEC":FORI=0TO3000:NEXT:LO
CATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX1,Y1:PRINT" ":PU
TSPRITE1,(0,209):H=H+1:K=K+1:C=15:G(B)=G
(B)+H:LOCATE24,B*4+2:PRINTUSING"###";G(B
):IFK=28THEN110ELSE60
110 PUTSPRITE0,(0,209):LOCATE5,18:IFG(0)
=G(1)THENPRINT"とうてんですね"ELSEPRINT-(G(0)
<G(1))+1"PLAYER の かちだよーん":PLAY"L16ECEGE
R64ER64C":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOT
O20
120 DATACDEFGAG,CECEDFF,EGFFBGB,CGFDECB,
DGAFEDC,FGEDADC,DCFAAGF
```

変数の意味

テキスト座標

X、Y……カーソルの座標⇨×8してスプライトにも使用

X1、Y1……最初にとったカードの座標⇨×8してスプライトにも使用

M、N……カードの座標

その他の変数

B……現在処理中のプレイヤー番号⇨0＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2

C……カーソルの色

G(n)……各プレイヤーのスコア⇨nはプレイヤー番号

H……連続正解数

I、J……ループ用／汎用

K……めくった組数

P$(n)……音データ⇨nはカードの種類

S……スティック入力用

V1、V2……カード判定用

プログラム解説

10　初期設定／キャラクタパターン定義／スプライトパターン定義／音データ読みこみ

20　変数初期設定／カードを見えなくする

30　カード配置

40　カードを見えるようにする／初期スコア表示

50　プレイヤーの順番表示

60　スティック入力／座標計算／カーソル表示／トリガー判定

70　カードがめくれるかどうか判定

80　1枚目のカードの種類を判定／音を出す

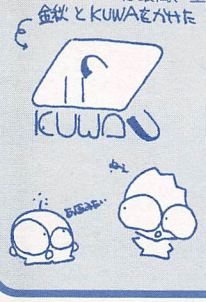
90　2枚目のカードの種類を判定／音を出す／あたりかどうか判定／はずれ表示／効果音

100　あたり表示／効果音／カード消去／スコア更新、表示／ゲーム終了判定

110　勝者判定／勝者表示／効果音／リプレイ

120　音データ(行10で読みこみ)

プログラマからひとこと　幸運な1週間がきたのは

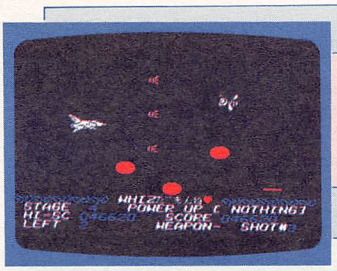


【KUWA】この封筒がとどく前日イズミヤでMEZZOっつうミニコンポとかっこええリュックサック買ってん。そのコンポは最高、重低音はどんどんどんどん。この幸運な1週間がきたのはあれを読んだからやろな。あれというのは、友だちにかりた「ちびまるこちゃん」。ものすげーおもろい。心の底から笑ったから幸運がきたんだ。あとおれの友だちを書こう。1人目は金子ってやつで、日本史のテストのとき、紀元前を「BC」、紀元を「AC」とかきよってん。それを試験後、自信たっぷりにいうからおもろかった。いつもかしこいのにときどきあほみたいなことしよる。も1人。今村っつうやつはMSXをばかにしよる。なーにがX68000だ。ゲームばっかりしてプログラムも打てんくせに。これで私のかちのよーだな。わっはっはっはっは。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

```
10> 87    20>229    30>244    40>235
50>184    60> 54    70>242    80>  0
90>134   100>139   110> 65   120>183
```



MSX MSX2/2+ RAM32K BY 米屋のチャチャチャ

WHIZだもんね♥

遊び方は40ページにあります

注意 このプログラムはRUNするとBASICのプログラムリストが破壊されます。かならずRUNするまえにセーブしてください。また、絶対にRENUMをおこなわないでください。

```
100 '-A000ED73BCD231LA0CD2CA4IEFA5I80OIA
6II4FAA18F279F6RE52A07004DE10CF3ED41HTFB
C9C53ATT3C4FSQ69H61H4B06QB7K78ZC1C9C5CD
105 '70A00DP79PPPD5QQQQQ47D1S411B7AB320F
9XOXWEBXXX793D3267KC11AD300130B78B120F7F
BC9F53A07R3C4F7CF640F3ED69H79F1V2196A01
110 '1A7D2010500SB0QAFNCD9BT0EPC339A5VVH
MH3630545D13LPOEDB0C9CD82YOGE2L18A0I7CA7
11C1LL35A8I32A1I1AIC3BBA30014C0WHHHHHHH
115 'H205748495AE0DEF3FDE881QTTHHHHHHHH0
11553544147450CM504F57L522055MI5B1ER5D01
1648492D534310MJJ4F5245T174CJ46540FL57L
120 '4150U4E2D1CO235C21AFD211D61A010600C
D5AA0RB5RRC7RRRRC3RR3AAAR87GG4FRR217DA10
911B61A0108PCD5AA03AAAD2FEP200DMA7ME603
125 'C63021BD1AZ3EZSA9S8747H804F0600VA6A
10911F6Z0EPCD5AA03AABD2C630WFDSC33EQ204E
4F544849K4753504SG44S23HGGPUXXKGGMW52W4
130 '1XMGG4CLQOQLGK4849MQVMGNN4F54J50WR4
1RQUJOMOCD3DB221F7D235MB7003039K2BA5I90N
I82L3E2832AEF3IDBIQ6CT21EBA17E23B7V18QA
135 '2QJF62EGG5365G20796F75J6167H696EL81
00ED7BBCD2C93AA0JB7CAVA347DD2182OC5K3501
C291A2L6603I6E027E23FE603014O7704IP06IL
140 '05KUKK01I3607001855200 3AFKEDFE6430R
D661WZ08QLQ84Q0AKU5F3E06CD9300TC8T87T0ET
8347LGB0E6092FDD77XXB620077E230OSOADFE8
145 '8QQQQQQQ06QA2QFF28QQQQQQ01QSMM666FL91
Q7403I7502I3507IVIIA60920HKN05B728ZLWLIO
083DU10LCB0746URL34041816KZKK11YY0EN7EN
150 'D602K77K30HK36050001 0AIM09C1NC20FA2
M2182D23AA0I3D2833II18S7EICD80A33E04K930
03C5AKKKV5E19S0ANNNN7E0EL80A3Q02KQQ3C5A
155 'KKKV5E0FS09NNNN7E04L80A3AFJPP3C5AKK
KU5E053E08NNN3AA0D2470070960WA6I5FJ7EJE6
09B305281BO4E0ACB01A1V79T12TTT0DTT14TTH
160 'HVVVV24VK3E07CD930021ADD27EB7281547
2335K06OV2BA9180AJ36003EK1EJR93IC3A1D216
KC54214D60C30FBC6J874FE521A3G094E2346E1
165 '152806CB38H1918F75059C1C95D0D9C0CE7
0B3CH9B0A02H7309EB086BHF20780H1AH0118A41
100102183JCDD7A3LACD235CB46C8Y22YY2018S
170 'C3YY29A0B70FP023E403003AF16NTNT6B26
181E0AGSB56FR29RFE2130047ANZN7DE6E0C640W
R01241D20E5VFEJC01E0A0BH3CZ1F02UQF7C913
175 '01080604W07RX16I05R14170AI0E1AS3E20
32AFF321D7A411E9L010300EDB01EBD0E0ALLY32
DBU21B5D2CD9BA0I6200I6FII69II90IICCI21H
180 'C811I3801I04R5AA0RLL2B7CB7281CQ29Q4
FCB3FE60F4779JE0B0KPPJJ7DO07FE03783002RR
CD3EA07CB520D82E83N10QIQ2100CC11I0601QJ
185 'R5ARRLRR80QG08RRRRR18RRD002RRRRRRR2
0RR4006RXRRRRIZA50ENK39KAF32ADD2W370F01G
SLH20HGG1BH383141F1G51GIGGGGGGG81A1GG21
190 'GGGG91HNGGGGLE4A4110220011E00C35AA0
F3S9FFDSXD2S05SEDB0Q26A5QTT0EQPPFBC9C3BE
A1JGF3XKD2XXX01X00YYYTT7932A0UB7283321T
195 'C07E23N20W7805KKF6DDT82Z59D5E5MHD1O
VA5010A00O09EDB0E1K75F8I74F9X1D2807AF474
FVB118DFFBC39000FE01IGGG0DHG07062011KD0
200 '21ID2C536D1Z04M09EBMJ0E10LLC1JEFC9A
F3280D2R03C5793DCDD5Z473ARRB0VJJC10602WW
W200DCB40J093ERQCD4101X1807S80GOD8002F2
205 '181D20FGGS16X10DC0D20C83AZT06034ET1
9HH3FI79TD8ZF5L1804C9CD82A501GE3LPA0I7CA
70E00K39TAF32BBD221DAA611RL010CJEDB0KD5
210 'KCD89TI96I79804F04MLGMFEN20EE21E6NQ
28A878ED44C6024730E00EXS89VI96I0DGKJG79F
E1E20F00103000Q39A5I81A711F4WL35A80E10KB
215 'CN06YK89KI96IRF80D20F0N81A70EOKBCS0
6QK89KI96IC5JBBA3010003 0B78B1WFBC110EB0D
LE318MZZ9CA5KC0F121A6D23601C93E07UU41MU
220 'CB77WV8CA7E50E1EDDM00D2J71JII04II08
RN092B7CB520FBC9C5PBBD235CB4628X115AA7CD
OA8180BVA01A0120003EIS48OC1C9D550P03J70
225 '04JJ9008J2DQ43H59H143010GGLHHU02544
84520534147HK4F46INR494EHHRNNNU44U57040B
J52TSHVR4CWKU45LKGPKW2D46IGYQ080E5052MY
230 '5543V12O4BN4DL59W021147WML542048K4C
50K3CK3EH4DV56T2DTXTK39G33385C0D08E0DEF3
FDE8810515505553482 05BJM435DL4F52IO54J4
235 '947PM21G5C01000318HK8002PNM3EVC348A
0CD7CA711QA8L35IZLGC5M9CA5C1B720F8NXQ023
EH92T41Z06080F30621C10FA1520EFT9CA5C138
240 'X2833FE01JTJ05J13J03J06J0720D30DG0C
79E6R4F18Q04G05780 0F47219319MC641CD3EA02
3G79N30NNN18A8C5L39A5I9CI28FBC1RLF1C344
245 'A6090C42474D20544553IK5B412C305D5C7
BB7O043E0A1809FEJS98JJ38013C32A6D2F1GC9A
F5E23CD9300SX0EC818F5S1A13N2030176F26QT
250 'XQQCB3FH19HJHJHJHJ4709YE3FE5CC8CD3E
A0230DA; WHIZた〜もんね♥ KOMEYA MAY.2.1990
255 '-A900C5D5E54721ADD2FE0A2811J08J0DJ0
6J097EKOK0FJOJ0B702336003E0A1E0ECD93ME1D
1C1C9052013E61F77C6WK2C5F3E04ZZZ3C1EIC3
260 'LI0520MW1F77I03577EJ010FGG47M87G80C
6225F3E04CD93003C5AC3KK052017E60F77I0107
GGGC6225F3E04CDZZ3C1EIC3LI052017E60F77Z
265 '18K14ED44L405F3E04CDZZ3C1EIC3LI0520
15E60F77IW87GC6145F3EMCDXX3C1EIC3LI05202
1E61F774787G804F78O010FG57LL078281C6195
270 'F3E04CD93003C1EIC3LI0520ME60F77ZWK0
6577E87GG47KO02S96905F3EWCD93003C5AC3KK0
52016Y7F77I06577EJ02C6A05F3E04CDZZ3C5AC
275 '3KK052012X07770FGGZZZZUUZ1EIC3LI052
02AE606577EJ2C4FJ0FGL3F473EFF90915FK04CD
93003C5AKKK7E07GGE6HC608YY0AC3TTC9AF320
280 '3D2IAAI3AA8IY3021E71ACD3EA0H01VABSI
A7IQJA1ID1B22ABEO7EB7CA93L1103B3T35A80E0
0K39A50640C5LBBA3I34B2C110F6L81A7I13AC2
```

285 '100D03601233A03D2FE082802PB4PI1F2AB
ER7EM22KKW8038Q32C2ME640280C0E01CD04ACI7
BB2Y1F20F43AYYY3FYDA32C0M0E10Y04AC21NN3
290 '520F518CAB7H8EB2FE14386E32C1VDDZ10D
03AMMT16O7E003003KB640IIWII20IIS3AC1D228
4C0E01CD04AC21F0D1117CS061E7EB7W0F78WSF
295 'F090EFCEBJH4710EF18C1C5E5626B13GG2B
7887G06004FEDB8E1545D010FO091BEBC1XVMYGG
GCB104FEDB8AF32LD018953D200901020 3CD39A
300 '5C3A6AARR05RRIZF2NN3506G782194AB11C
AD2W0A00EDB047CD71ACE67FC63832CBVP21P3E0
5KZA90E28K04P10DAC3A6AAF0S300102HKGJH3D
305 'G202E0605CD71ACFE90YF911CAD2121321C
7AB78010900EDB047CDQAC0E3CK04K10E0C3A6AA
W38RPFF02LGG3DC2IB40605CD71ACFE6E30F9C6
310 '1511CAD2121321FCABC5010800EDB0C1RCD
RAC0E3CK04K10DDC3A6AAX38RPFF02L05ED43C8D
2Z82ZM4BMM0D20F2C921DFM11E0I010F0036HYB
315 '0TE5D5C53ACETFE07201521F0D111IFF060
17EB7281A190478Y1BYF5182D2110D011I00061F
7EB72805190F9W1CC5EBYCED201PYEDB0F187G4
320 'FR80RB7P42YMCAM0E04NXC1D1E1C9E52AYA
CP5F85846C6722OOUU55AA21C3D235CDA4QIB9AD
IBBA3IEDLIDCAEICFBCIF9B0I6ARIC1ACC318L3
325 'AJD2E60F2010MAAMB7C821B61A3EQ010800
Y48A0FE06C0L32A1T03CD41VQBBQN04NNNN7D201
33AABD2MRC821IADE5JPP7EQNQ34C9KM2011SA9
330 'SL3CE60328FB773E0132ABR180AFE5FC0CD
68B2S09P02J06O00A9I32A1N04K4101E67FFEH20
F5C93A81D2P2A21DEK4677UMC8B8HPAAP7EB7L3
335 '600473E06CDKA9783D200AXA7XXE6033C77
1824FE043017473AA9UB82005CDDCACV147832RR
3E01KABKQ09M08M03MAFJSD0C3JA1CDA7ADCB57
340 '2004F1GGC9N67C0T90T11AFIL35A8IA7L28
FBKKK20KKKKPK212C1911EFD20607S29A04F1AK3
EK7912231310F2C9OWR4101CB67N0C092A50O55
345 '5345L5C3AC3D2E61C4F060021CDADZ11C4R
0E04EDB0C9080FGGSY0CQ0AO02050BJJJ03SH07L
NHNGJJI04060CIDD21DFD201L00C5N7EJI66YI6
350 'ERB72007L36RGC3CBAE3DP3A3EICDIA07DE
61F28EC2DDD7E03B7M210EWFE803810R34R097CO
1AR127DKTT0D18CFV35VB7ED42XS1728C43EC8C
355 'DIA0C3CBAE3D20533AMD20F387D0EOW79TL
E61F28A92BWABW87GDD4603B8R0E380C04CB4020
J11E0FF19W70WUC9CD79AE1852E5UX00T46T7CF
360 'EQ38PJ1B300DJ1AV057DK80O0479CD3EA01
910E7E1C93DW2DPISIS7DE61FCA01AE3AABD287G
DD4603B828073805040700232BE53ECACDIA07D
365 'NE61FZ0210F3E1Z74LI75Q1G0400L09C10D
C2F4ADC9N21QD0FDJJD20620C5Q7EMB7L0BL36LG
WJID1C38BB03DC223JU7E01B7280FPM77ME6H47
370 '07G80C60AFDQ03T7E02FE1F2008P3600YJJ
01FFB72809X35XPIPC314B0CD9CA5F5VV5221A7D
24EW46WFE05300EJLU177881LE038P3EJ180AR0
375 'BR91R203002RJFD77013A80D2L4600U0438
0EJ07Y0A7881L8FP153EJ1811N012808J02J04JL
20H789130TAFFD7700F1U07DD3603MC314B0M7E
380 'MB7207FLSLFF1606FDRXC60CE6F8CB27H12
HJHJ5FVV01D6060FGGY1FB3R21DFD23AA9I4FFE0
23823Y047EB72808MGGG10F6184471L73H72H36
385 '0179C6C7EBCD3EA0MJ00A9182FLB7282B3A
ABD24F0C477EPP0523GGY193601K73H72H3EC8EB
CDJA0J7887G91G77OZR00A9Y10DB3AC3D20FGE6
390 '04C60CFDY02Q8BB03D201CXC4XRR03CDAFR
DD7E04FE803007J0938TQ35QW9AW18493D202FFD
3400TTWCAEDAEO3602QP4EP06U2164B0097ET77
395 'PCD9ANC38BIVG08GUG0AG0B0FHJMPS3DC23
7B7CDAFB0I9AI3AC3D2YGGE604C638FD77020110
00DD090ERPJC105C2YAEC9N7EUFE9738UJD8J06
400 'QQ01MF8NF1C3EDAE3AJD2E603C0VVVDD860
2L77LLOSB7280FOBEOK0A3805S34Y18UK35KU7E0
0L8604L77LLOZB7C8C547PMPFEC03802C640B8C
405 '1TM04DD35IC9J34JJJ2110D0FDJ00D2IQI0
61FC5T7EPB7286523E5H4ECB39UQZ7FB10956Q5E
E17AZZ52FD7E01963002ED44BAK472BRR00RMRR
410 'RBBK3ADDQQFEP200BE5CD68B2E1R36RG182
8Y01D0B7W22FD7E03FE08R11CDEEB1C1GGG21A8D
235CABFQC356AA3EB43201D0K08CD00A923GGGQ
415 '10NDD09C1K88C9MGGGGGGGGGGW060B08YJ
H070FMH0C0EJUGJJHHPHHHL0DZJHHKHHHHGT0CH0
9HH00GJNQ0AZILL11E1B1CD35A8010307L39A5I
420 '9CI28FBKBBA3I34B2IQQ20F5KKKVVC90B09
47414D45TG4F56K525CAF32C3D20CD39A53E0AK0
0A9I81A72103U36052BI14IG16JU34B21520FAN
425 'F6E521C3D2QE17EFE943805JC0DA82A5H77
1EOCDWB21D20FA7AV0428E11418DE0100060B78B
1VFBC9210D211I1BU80J3AC3OE607CA5AA087GG
430 'G4FE5C5093EY91MLD5CDWWE1C1REBIKC3OO
XNT00A921AAD2347EFE06200236RY32A101K1F11
10JZID0Y19B7YS0CNF879C9SA6D234CD81A7I13
435 'AC11C6B2L35A80600C5LBBA3LL10FEC1IF5
PPPPPMP2101D27EE6080FC60C35237720EBCD82A
5C36CAAR09434C454152U21G5C3AA6D2F5L0BB3
440 '36RFE0A3804L31D6L23C630772B56YA81AC
D3EA0N7AKKKD1R00LAF474FEDB11520FB22BED2C
90709535441V45SG30HG52MP4459L21G5C
445 '-B4003D20360603C578212FB411CAD2010A
VEDB0X0FG47CD71ACE630C62080C132CBD2R21R0
E3CK04K10D9C3A6AAF00038SQFFKG01H3D2008P
450 '37CDRACC3A6AAQQ29060378216 3B411CAD2
010D00EDB047CDSAC0E28K04K10E9C3A6AA7FX40
0F060103LFFHGL5A3D2030R05C578219DB411CA
455 'D2UQXEDB0X0FGGC60832D0TAFJD5JC1CD21
AC0E05K04K10DBC3A6AAF008400FI013D2034O6W
7821CCB411CAD2SV00EDB047CD71ACE607D6103
460 '2UGP21P0E14K04KRDFC3A6AA8F004807090
1SLF40IL7DI3D202A06R7821F9B411CAD2U0FUED
B047CDSAC0E2DKZK10E9C3A6AA62X48050901SL
465 'FC8FIL7DH3D2029060378212 6B511CAD2S0
DXEDB047CDSAC0E3CK04K10E9C3A6AAF0G4C0AG0
00103I0506K1F3D2031LN78215AB511CAD2T0DY
470 'EDB047CD71ACE67F32CBTN21N0E19K04K10
E1C3A6AAF0004C0A0B03FF01M0506J253D2029LR
782186B511CAD2T0DYEDB047CDSAC0E28K04K10
475 'E9C3A6AA90X54020C01I03U0506Z463D203
2LG7821BBB511CAD2Z0D00EDB047E6MY053EY32U
UCD21AC0EMK04K10E0C3A6AA8A005C090D010BA
480 '8M48H08213D203EJEFB511CAD2WYTEDB0CD
RACHFCTTTTTTTTTTRT0E1EK04KC3A6AA07U5C09R
0102LG2306103289LSSSSSLG6DSSS3D2027L0A7
485 '82128B611CAD2Z0BYEDB047CDSAC0E0FK04
K10E9C3A6AA90X6006SJ0278F203C3D2027Q0AO2
152B611CAD2010BZEDB047CDSAC0E0FK04K10E9
490 'C3A6AAWG6006SJ0278X013C3D203BQ04218
EB611CAD2UT0DZEDB047FEU300EWCCT366CKCFKK
WKJG34CDE9B6X20K04AC10D7C3A6AAXG640FO14
495 'KGG050660N3D202521B0B611CAD20113VED
OCDE9Q0E501826PG640FY1405Y04I0660TJGGGGG
3D202A21DCB611CAD2010D00EDB0CDE9Q0E55K0
500 '4ACC3A6AAE0U70051214K01SL06C81EAF32
DDD2Z21AC3D201FKUB711CAR010D00EDB0CDE9B6
0E3618D1E0Q70Z1314K370A3F0150T3D201F212

```
505 '7B711CAD2R0DXEDB0CDE9B60E40ZAFE0Q70
0514G020304L062810C3A6AA3DCA8BB0JC2IB8CD
AFJI9AI0E00K58B73AC3D2E6080FC640FD7702P
510 '8BYDD3507C0J7EVISMVLVFE4C2004P36I06
7932F6D2E6W4FUWU17FDE5110800K19Y03C5CD8F
B7Q04QQQC110F4KE1POGK7E02FE64380616U28N
515 '1E0C21CAD2VVY837723LL0182LL79C60687
GMMG3607II00ITFE023824NX2813N032004NF818
0BXK00IIFAIIA0Q09KKQIIIIIIIGS1FED5BMD2C
520 'D27B8793D2014MTMDD7EF0FE12300AMM10M
MM03WWW713AF6D20FGGE61F280647UUU10FBC321
ACYD1Y8732JJMD3IMMJJC9C50100GRCBN922807
525 '053004ED4406UR3F772370HYCAY93YY0DYY
YY0EYYYYW71H3600IC1C93AC3D2E6VC0DD7E02I9
6043826FDNRN8603L77LLO06IOWIBE02IROD8J9
530 '6MIMMFDY00LY05LOLC9JPJPPPLPLLO06IO0
2IBE04IROD8J96MIMMFDY01LY03LOLC93D2038PS
075FFE05NR3CCB3FK0D3AC3D2E6020FF60EFD77
535 '03180B4F060021C4V097ESSS7BFE023805C
DAFB018PK56B8I9ANC38BI3D2021DD7E02FDBE00
280BKNKC604K77KC34AB7LQ01QQKQKCD9AB0TTT
540 '3D2066DDW09FE02M05V56B8184FFDR00U77
0AQAFB0OOOFE8F203FSMSMM2838MM09B7SPLL04E
D44K77K18WFD6E00I660122CAD2TE5E123GED5B
545 'TOCD27B8R3409I7E0387GK77KIN05MGKNK0
E00CD58B7I9AB0C38BI3D2025OD7B9Z7E02FD860
0I77IFE8FV04S36SFFJWJ3CP080E03CD58B7I9A
550 'B0C38BI3DT47OD7B9DD7E02FD8601I77IT0
4Q36QLJU03RU00IUIUUQUQVFE90NNNNNM0EICD58
B7I9AB0C38BIU7EXP2808FD360250P35PC9NNN4
555 'CK3D2024RRNICBI6E280CWWL58J3401III1
804KRR540E00CDVB7I9AB0C38BI3D203CDD7E06L
L16UAFROO02FE803824FDM01MA8W1DT340618G3
560 'D280FUNUIXIXXX0BXPXWHR35RCD9AB00E08
K58B7C38BN3D20POAFLJ10KTTI9ANWWIWW1B3AC7
D2FD7703DD7E06Y28IL35IC38BB0CDAFII9AIOO
565 'I3D20433AMD2E603C2QQFD7E01DD8602L77
LIO00OOXLOLFE0B30MP34IMS38JM35IW7E01PWWM
PW02MB6WMMWMIW04B7CC87BBC38BB03DC2GM3AN
570 'D2E601MRRCD77BCDD7E02L69WLE5E1HFDHY
0A0009060 3U5FUIIIT7ERFEC83810DD36M05QJJG
JJ01JJJ026C7E23GCD69BB10DERE1DDHH350320
575 '45K36KTJE5R110E0019545D2B0105MEDB8U
7E02I7709I36LR3AHD2FDBEJ380C2006MCBM7EL0
4ZLZCEZ01ZSZJZZTZMTMZLZZLZDECD87BBC38BB
580 '0111000S191EWFDJC9Y5F2805M340118070
57200303O35OM4FV04MV00C90FD8LSLL0E02CD58B7
DD7ESJ3EI2805J08PYMFD7703II073AC5D2LL0B
585 'IIUII13I7E00IL04IL01C610KN05I360668
DDJPNC93DC251BCO7E03B728 16YL00FE3F200FM3
401IPIP50P26DD35031821KR02B7280EXQ00IOI
590 '3CZ12UOUZ0DQ34QITIFE7FU03UPUCD0EBCH
01K58B7C38BB0T7E0FM3E0528HJMP35IFD7703II
07II0BIIRI7E00IL04C610KK08II0CIT01IL09T
595 'TKK05II0DI360674JJ0A78JJ0E7C182A3D2
034DD7EWB7280FUN00IOIFE3FV08V35V1803CDAF
B0I0EBCH01K58B7C38BQY364005JJ30JJJ20JJJ
600 '10JC93DN41FD7E01B7L17L34003AHD2L96J
3002ED44FE10L1FQ3601041819PA020RP3500I7E
IPE0P0BMZZNZ05C604N77NCD0EBCHNK58B7C38B
605 'B0IIIDD2110D0FDJVD2061FC5Q7E00FE05C
A23BDNN01B7283BFDLTT9F3034C6042606E6F817
CB14III6FZZ01V0CTT0FGGB5RRR02FE64380A28
610 '06Y42000918R23GCD30BDQ1FQQMMMM10MDD
N0E04FDJC1OAAC9V29A006WFEC838U203718W23T
TTRRD8Q2C3EIPIP06ZDDE5H21DFD2J7E003DV0C
615 'L5602I5E01E7O03L35U1104IL1910RJE106
T18HFECBD0F1FD7E02M6438TWM0FB720A0LL0190
2817T15N77NFDQ02FE64P8E3E07CD00A9U360FM
620 '1883O03BEFD7E02E6F8FE402024OXO30DDJ
00KJJ01KJJMKJJ03NJJ04F8JJ05A03EICDRA9C32
3BDLF6IQXKQQFD7E02FE64DAVSDDE506U1110V2
625 '80105P19CDF6UPF9ME1C323MK36X03JJZKJ
JMXC9FD4E0206P211FBE0911B1D2O041A8612231
310F9VB4RR057EFE3A38LD60A772B34YIYF2YAF
630 'Y11B5IVG1ABE38YC2KA1Y13YF5C3MM21AFY
11B5I010600EDB0TTTL05HGGGGGGGGYHGGJHGIHG
GJHGG06HGM05IGJJIGG03HGGJHG04HGGGGG09HG
635 'GGGGGGGGG08HGGCD7CA701030AL39A5110E
BF1AB72016P9CPKFBKD7BEI7CA73E78KCENI02VC
30AA0LWOD5JXXD1J35A8IDBQ3EFAKCEK18S21F7
640 'D2777EB720FCC90E00S02J06GLW01BF09L0
7C5Z230FGGG3CE5UW20WHJCD48A03E0BKCEBEE1C
110XC90FP0A09080601HJLNPRKJ434F4E475241
645 '54554CJJ49QQ53070CNPG20MRL4745L430J
M52L215C0B0A3C50N4F4455VU3E0D0C4BO4DM594
1Z08ZZOZ4947H4EQ4C20K44XL3E0B0CQLX2D46I
650 'GZR5C0AG3C4348M52HK54YK3E0D0C4BZ4DN
59S5CN083CN55534943X010AUO4756542D48Z4CK
2039G3338K534F46P57T5245OH51554950 0B0CS
655 '2E48HJRH53S5941S0E4DQHZNNJ4FUH5CS0A
3C5052M47ITT3E0D0C4BOL4559PZZG5748495AE0
DEF3FDE881S0CS54S4520H4E44P00
660 '-C000G880D870F3018370C3CJJJHJ39HJL3
5JJJ34JLHJL32JJJNHJ60GJ30PZJ3CJJJHJ39HJL
ZJJJ34JLHJL32JPJLH3060GJPPNJXJJJNJJJVHV
665 'HJNJ24RJRNZJJJNJJJVHVHJNJZRJRNZJJJN
JJHNL37JJJNJJHNL39JJJNJHHLHPH3BH3C3060T3
EH40HNNNRNLNH41NNNLLPHJMGJZRJJPHPHNNNZN
670 'LNH41NNNLLPHVMGJFF05C000880F8701OGG
GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG06HHHGGGGGGGGG
GGGGGGGGGGGGGGGGGGGG06HHHGGGGGGGGGGGG
675 'GGGGGGGGGGGGGGGGG06HHHGGGGGGGGGGGG
GGGGGGGGGGGGGGGG06HHHG0EHHHHHHHHHHHHHHH
GGGGGGGGGGGGGGGXHHHHHHHHHHHHHHHGGGGGG
680 'GGGGGGGGGXHHHHHHHHHHHHHHH10HHHHHHHH
HHHHHHH11HHHHHHHHHHHHHHH13HHHLHHH10HHH0E
HHHG24HGG30HLHGGL07LHKHLILHGGLHLHGGLHLH
685 'GGLZLHKHLILHGGGGGGGGFFD7C00088L870
1866324LHHP0F2BJJHNHFF1FC200N0D870334PH0
6H1E32LHLHL30LHLHL2BL2DHLHTH34HHTHTNLHL
690 'HLVLHLHL2BL2DHLHTH34KJ18ILR6CNKNN37
N393CPJ2FHQHRHVKJVILT6CNKNN37N392463IMMH
35H61VIHTX3COLHLNLHLHLRLPLHLNLFF67C2006
695 '56386870188S24HH06HHN0EJNJHJNHJHJNR
JJJNJJJNJLJHJNHHHLHJHHRVJNJHJNHJHJNRJJJN
JJJNJLJ0D6284873F4ANFFB4C200N07T0825H27
700 'H2AH2CH2EH31H33H36HX0AXJXHXHXHXHXHX
HXHX0CXJXHXHXHXHXHXHX0EXJXHXHXHXHXHXHX
H18H2BH29H24H26HNHNHNH2EHNHNHNHNHLHJH22
705 'H2DHNH27HNH2CHNHNHNHFF52C300870788H
2440J09VJJ0B2AJJ0E2DJ260828HPH2BHJHPH30H
31HJHJHJHJH2404HHXHHHLHHHLHHHLHHHLHHH37
710 '0838HJHJHJHJHFF98C300880E870F29602 7
HJH2AHJHNHJHNHGGFFECC300880E870F2EPTH2DH
LHHHNHNHLHGGFF06C400880E870F34PTH30H33H
715 'NHNHNHNHGGFF20C400870F880A320CZH35H
37HNHNHNHNHNHNHNHNHNHNHNHNHNH880BPJPHPHPHN
HNHNHNHNHNHNHNHNHNHNHNHNH88HPHPHPHPHNHNHN
720 'HNHNHNHNHNHNHNHNHNH880DPJPHPHPHNHNH
NHNHNHNHNHNHNHNHNHNH880E263060L29H28HNHH
PPJ2DH2BHTHJOVHTTINPHNHNHHPPJ2DHZHTHJO2
```

次ページへ続く

```
725 'EH32TIN341835J37NNJ39N3AJNNTHGGJHXH
32HJHJHPC0FF28C400880C870F1AJ21H1DHJHNHJ
HNHJHNHJHNHJHNHJHNHJH18H1FH1CHJHNHJHNHJ
730 'HNHJHNHJHNHJHNHJH16H1DH1AHJHNHJHNHJ
HNHJHNHJHNHJHNHJH15H1CH19HJHNHJHNHJHNHJH
NHJHNHJHNHJH88H870F0E24HLH30HLHLHLILHGG
735 'LHLHGGL0ALHKHLHLHLHL09LHLHLHLHLHLHL0E
18HLHHHLHJHHHLHJHHHLHJHHGLHGGGGLHGGGGLHG
GGGLHGGG0ALHJHHHLHJHHHLHJHHHLHJHH09LHJH
740 'HHLHJHHHLHJHHHLHJHHFFHC50088J870186
6324L60HJHHHX2AC6;    MSXFAN ｶﾝﾊﾚ !
745 '-C800GGGG60E0F070717B3B3C1F0FG03S30
78G38P1CGDCE8ZF87080GU60F1G716C5FG6FF2MG
E0RTGGC1E3GE1G43G47C7E7GI03TGG83LNE2VC3
750 'C1C0N8F9E9F0F01UGGE0F87EBFCFDEKF0H7
830C8J70UGC020I347A5AHB6CEFC40OGGGG0307G
0E08ZAAABCBCAE8E0F0G60V01GG1121VM347A5A
755 'HB6CEFC40C0E0GGGKGG80982EA7ABA82A28
00099149H400377AFEFGJL1C1F0CC6MGGDE5C98D.
0E0G68CAAB2AG0800GGGGG0103GIKGGGGGGGGGG
760 'G80C040IKGGGGGGGGG0107060DGIKMOGGGG
GGG80E060B0GIKMOGGGGGGGGGFFGIGGGGGGGGGG
GGGUGIGGGGGGGGGGG3D4FC9F92F3FMGGGGGGGGG
765 'GC04AFD20KGGGGGGGE0717B041F07F7HJLN
PRTGGGB06CDEDF6FEFHJLNPRG9FH0104IIHGGG02
HG21H9D80F0582C560E57270FIKM3CQ3040X0C1
770 '3Q1FO3B766D5B372FGOQ03VGF0F8IFC827C
FEGDECC1C48E0800561601E5B1BGSD819J430331
B0048290464747C5C4DOC0E063EBJ062601G05
775 '2013070DEAH0FK122141SG00GGGD0A4HF0F
6HE0K0824QGGGK100B070F6FHK25HQGGG80G8284
48E0F0B057HKC804A0SGWG071F3F7C5BF7B6GFB
780 '9C6F60QQUGC0F0F870AEDF59GJ71FFRHFE0
7Y3C7B57F6B6BBFC9F6E60183FTXC0F0NPD9594E
B17FE0QGGSFE3C0F1FI39G3F231C3D1D0219160
785 '60DUYE00040GJGKF6F701Q80LNF0IG03O35
70F9FBLHJLNPLTG0F3CD8E0318555D5GJLNPRTVI
7E3E1104011BEBHJLNPRTVGIDFE0318555D5GJL
790 'NPRTGGG030E1D1B373676GF7BBBDD67FTGG
C020HE0305010GJECDE3FFFT0103G06GGGGLGG02
051FV78C4B87CE6CAC2GJLNPF8B0A0F001070F0
795 'E15GI1F005BGGJ37678380E0Y70A8GIF8RD
AGGJECE6C1051C264E57FD3A8CGIKMOQSUA03864
72EABF5C31GIKMOQSUE0780E371B0D0307102FG
800 '160102M0C00GG80C0EFDF3FFE867BF9F60R
GGGGGG6F9EE1BEGE6D837OGGGGGGGGC0F8FFF0KG
GGGGGGG0F3F7FTGGGGLNPRGGGGF0FCFERGGGGLN
805 'PRGE07078661E3D7DGFDD5D4HJTRD3IGFFG
GC7BAGC6FE7EBFG07F3ACUGF0CFNQSYGGG7FN8F6
097UGGGC07078CCC4E6GC6CEFD03FFF66B0E8BA
810 'EA583983C7C9A8C4831V07DAH0DHHB65CF1
P7B8B75F8LC0009760T6DGGMDDBB82FE837CKDCO
LHB0GGGKF6EDADGJLC0HGG3C46A13019830 2G43
815 'KMOQSU3E63GC6GG7CN7F03261864C0FENGN
56D8D7HJL59A44BA2D5AE4A156090TD3CBEB0906
00-CD00G010394HH058A06HJ07JH0FIQIKC002K1
6CA000103099E0ARHHHLZJHH0FGIKIWRGC002941
7CA000103OMHHHH0B0C9EIIHHK07JGGA806N
820 'GG09C0029418CA000103 10HH118AHGGTM85
HGC002M14CA0001Y0B0CIII0EGGTX85HHHC002N1
5CA0001YL0A8AHHHHHHH9E0D11GG0EKHHHH1006
825 'HHHHWY8AHHHC0029415H07H03TLJLHLLLJL
HLCA0001JGD402140DGGMA811GGC016GG94P8AHH
HL17IGIHGIHOHA8HCA0001J12H13HJID4028F16
830 '8AMMJJJJJJJJCA000107 03HH06940D09HHH
0BHNQHJ0EHHC002M1607GGJHGGCA0001120313HZ
11XI06HH9E0A10H8A0BUX0C0EUW0FH0509SHQUH
835 'KZHHUS0BZKH9E03C002P14 85HHHCA00G¥
840 A=&HD800:DEFUSR=A:FORI=0TO1:READA$:F
ORJ=1TOLEN(A$)STEP2:POKEA,VAL("&H"+MID$(
A$,J,2)):A=A+1:NEXT:NEXT:U=USR(0)
845 DATA CD410021E20F011E30AFCD56002A76F
60107 0009EBCD7CD8FE2D2019210000060429292
929CD7CD8CD74D8B56F10F27CD6906718E0FE
850 DATA 473015CD74D887878747CD7CD8CD7
4D8B0CD4D002318C7FE5C2812D6464F0600B7ED4
2CD4A0009CD4D002318B121001011 00A0D501003
0CD5900C34400D630FE0AD8D607C91A13FE3B200
71A13B720FB1802B7C013131313131318E8
```

プログラム解説

100～835　REM文形式のマシン語データ※

840　REM文データを展開するためのマシン語の書きこみと実行

845～850　REM文データの展開用マシン語データ(行840で読みこみ)

※行100～835のREM文形式のデータは、基本は16進数で書かれ、それ以外の文字はそれぞれ下記のような特殊な機能を持っている。

－……あとに続く4文字を先頭アドレスとして書きこみを開始する

G～Z……その文字のキャラクタコードから70を引いた数(Gなら1、Zなら20)だけまえのアドレスにあるデータを現在のアドレスに書きこむ

：……REM文

¥……データの書きこみ終了

マシン語解説

&HA000～&HA0C0
初期設定

&HA11A～&HA131
スコア表示

&HA132～&HA17C
パワーアップ表示

&HA1BE～&HA202
CTRL+STOP処理

&HA203～&HA3A2
BGM、効果音処理

&HA3BB～&HA417
バックの星表示

&HA42C～&HA50D
初期設定

&HA50E～&HA538
割りこみサブ

&HA539～&HA577
BGM演奏

&HA582～&HA59B
スプライト消去

&HA59C～&HA5EE
スティック・トリガー入力

&HA5EF～&HA827
タイトル画面処理

&HA828～&HA834
PSGデータ書き込み

&HA835～&HA85A
メッセージ表示

&HA900～&HAA4E
効果音サブ

&HAA4F～&HAAA5
ゲームスタート

&HAAA6～&HAC12
イベント処理

&HAC13～&HAC20

プログラマからひとこと

ひときわ輝いて

【米チャ】新田恵利ちゃんが、芸能界を引退してしまいました。おニャン子のときからひときわ輝いていたのに。これからは作詞家「絵梨」として活躍していくのでみんなで応援しよう!!　FM音楽館で「たこ3」のエンディング曲をかっこよくアレンジしてくれたSHINBE'S SOUND'Sさん、ありがとう!!

自機の弾消去
&HAC21～&HAC7Ø
スプライト出現データ転送
&HAC71～&HAC7F
乱数発生サブ
&HAC82～&HADEC
ゲーム各処理サブ
&HADED～&HAEDB
自機の弾移動
&HAEDC～&HAF85
自機移動
&HAF86～&HBØ22
弾をうつかどうか
&HBØ23～&HBØF8
各イベントサブ
&HBØF9～&HB233
自機衝突判定
&HB234～&HB28D
各処理サブ
&HB28E～&HB302
ステージクリア
&HB4ØØ～&HB757
各イベントサブ
&HB758～&HBCCE
敵ミサイル発射
&HBCCF～&HBE Ø2
敵ダメージ処理
&HBEØ3～&HBE2A
スコア処理
&HBE2B～&HBE4E
ハイスコア処理
&HBE93～&HBFØØ
エンディング処理
&HBFØ1～&HBFE8
エンディングメッセージ
&HCØØØ～&HC634
BGMデータ
&HC8ØØ～&HCBFF
スプライトパターンデータ
&HCCØØ～&HCC37
キャラクタパターンデータ
&HCDØØ～&HCE52
ステージデータ
&HDØØØ～&HD2F7
ワークエリア

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

```
100>182  105> 29  110>171  115> 41
120> 77  125>112  130>183  135>233
140>228  145>238  150>116  155>147
160>102  165> 26  170>151  175>165
180>240  185> 88  190>117  195>195
200> 34  205>123  210>183  215>147
220>157  225> 60  230>227  235>217
240> 67  245>112  250>222  255>211
260>241  265>204  270>  5  275>170
280>147  285>112  290>215  295>191
300>145  305>252  310>203  315> 84
320>181  325>220  330>238  335>156
340>209  345> 83  350> 62  355>179
360> 20  365>  9  370> 50  375>174
380> 91  385> 66  390>134  395> 86
400>230  405>152  410>178  415>155
420> 44  425>141  430>207  435>192
440> 16  445>  8  450>184  455> 92
460>169  465>117  470>156  475>200
480>174  485>123  490> 14  495>182
500> 99  505>209  510>228  515> 90
520> 89  525>134  530> 10  535> 42
540> 64  545> 39  550> 45  555>244
560>116  565> 19  570>188  575>178
580> 51  585>169  590> 54  595> 36
600> 83  605> 92  610>188  615>196
620>122  625>190  630> 10  635> 57
640>235  645> 65  650>239  655>153
660>251  665>116  670> 45  675>218
680>245  685>112  690>248  695> 48
700>127  705>194  710> 67  715>150
720> 95  725>180  730>181  735> 52
740> 31  745>191  750>171  755>225
760> 65  765> 97  770>194  775>106
780>159  785>223  790>205  795>249
800>213  805>195  810> 17  815> 62
820>163  825> 52  830> 87  835>214
840>194  845>  9  850> 60
```

別方式でもプログラムをチェック

『WHIZだもんね♥』のBASICプログラムにはマシン語データが多く「新・打ちこみミス発見プログラム2」だけではミスが発見できないことがあります。そこで別方式のスペシャル確認用プログラムを掲載しておきました。チェックデータは4桁の英数字になっていますが、基本的に使い方は「新・打ちこみミス発見プログラム2」と同じです。『WHIZ～』のプログラムを打ちこみ終わったら、2つのチェックサムを使って念入りに確認してください。

スペシャル確認用プログラム

```
9000 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9010 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9020 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9030 IF V1=Ø THEN END ELSE CS!=Ø
9040 FORI=4TOL:D=PEEK(V+I):CS!=CS!+D*(I-3):NEXT:A$="":FORI=ØTO3:A=INT(CS!/60^(3-I)):A$=CHR$(A+48-(A>9)*7-(A>35)*6)+A$:CS!=CS!-A*60^(3-I):NEXT
9050 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9060 GOTOØ1Ø
```

「スペシャル」自身の確認用データ

```
9000>8l60 9010>7QD0 9020>C97Ø 9030>ma40
9040>GAQ3 9050>7q60 9060>????
```

「スペシャル」によるWHIZ♥の確認用データ

```
100>7GØ2  105>hrt1  110>4FØ2  115>T3r1
120>83w1  125>oØ12  130>hIØ2  135>IPr1
140>Vw02  145>Hp22  150>CFx1  155>Xq22
160>ECq1  165>1hr1  170>pGw1  175>qEv1
180>kHu1  185>Zn22  190>Z452  195>uXt1
200>35w1  205>1nv1  210>BZt1  215>cCw1
220>A5t1  225>cd42  230>47t1  235>Bct1
240>R1u1  245>7Zs1  250>HY51  255>enu1
260>Wss1  265>U6s1  270>Iiu1  275>gjx1
280>ees1  285>aWw1  290>ORv1  295>d1s1
300>uKv1  305>fIu1  310>ifv1  315>SDt1
320>ks22  325>t812  330>Ytv1  335>kYw1
340>jbs1  345>93Ø2  350>IYx1  355>8rw1
360>cXt1  365>9cw1  370>Kqv1  375>eLr1
380>ngt1  385>Bsv1  390>A1x1  395>oex1
400>OPØ2  405>L2Ø2  410>pXu1  415>DK32
420>hes1  425>n9t1  430>pLw1  435>gIs1
440>xUj1  445>Fss1  450>7wq1  455>14r1
460>omv1  465>FDs1  470>xTs1  475>MTs1
480>GE42  485>6ct1  490>oXØ2  495>E7t1
500>t9q1  505>kqs1  510>5ow1  515>ap22
520>Fsx1  525>qu32  530>7k12  535>Lu12
540>qpx1  545>5kx1  550>Go42  555>ØSw1
560>kU52  565>7t52  570>lGx1  575>AoA2
580>MJx1  585>Eeu1  590>uT12  595>AVx1
600>EVx1  605>GIx1  610>6J32  615>sFv1
620>G832  625>mZw1  630>9Ø82  635>UM32
640>N3w1  645>MH12  650>Bur1  655>bpd1
660>ØoC2  665>j3J2  670>StC2  675>TFG2
680>TlC2  685>3362  690>dJB2  695>Gt72
700>CNH2  705>9s62  710>ØX12  715>eTI2
720>HGG2  725>wPA2  730>YVC2  735>veG2
740>C141  745>brØ2  750>OFw1  755>4PØ2
760>i4B2  765>kYx1  770>8wo1  775>TØw1
780>CCv1  785>5G42  790>ØMv1  795>3tw1
800>IØB2  805>1L32  810>Ørw1  815>UnP5
820>ndx1  825>ufx1  830>6712  835>7wBØ
840>DEG1  845>N4b1  850>Mjb4
```


好評発売中！MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー⑦

89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円（本体854円）。徳間書店

『WHIZだもんね♥』のステージエディットで遊ぼう!

シューティングゲーム『WHIZだもんね♥』(以下、WHIZと略)をもっと楽しむために、敵キャラの登場順序やBGMなどを自由に決められるステージエディタを作ってみた。もちろん、そのまえにWHIZ本体のプログラムを正確に打ちこんでおかなくてはいけない。使い方が少々わかりにくいが、必要な機能はそろえてあるので、以下の説明をよく読んでいろいろと楽しんでほしい。

■はじめて使うとき

ディスクを用意してからはじめてほしい。ディスクドライブを持っていない人はカセットテープでもセーブ、ロードができる。ただし、テープの使い方を説明に入れると煩雑(はんざつ)になるので省略した。

①WHIZのプログラムを正確に打ちこんでセーブする

ステージエディットするまえにもともとのステージ構成を十分に楽しもう。もっとも、クリアできるかどうかはわからないが。

②ステージエディタを打ちこんでセーブする

ここでは打ちこみと確認だけにとどめておき、実行はしないでおくこと(絶対)。また、ステージエディタに打ちこみミスがあるとなにが起こるかわからないので、確認用データなどで十分チェックし、確実にセーブしておくこと。

③WHIZを走らせたあとNEW

WHIZのプログラムを走らせて、タイトルが出たらCTRL+STOPでBASICにもどり、すぐにNEWを実行してプログラムを消す(こうしておかないとなにが起こるかわからない)。NEWを実行してもBASICプログラムが消えるだけで、WHIZ本体のマシン語プログラムはそのまま残っているのだ。

④ステージエディタをロードしてRUN

ステージエディタが走ると、

```
COMMAND 1)Rd 2)Wrt 3)Gm 4)Ld 5)Sv ?
```

ときいてくる。1〜5の数値をコマンドとして入力していく(各コマンドの説明は後述)のだが、とにかく最初は5<セーブ>を実行する。5と入力してリターンキーを押すと

```
SAVE OK?
```

ときいてくる。ここはYを入力してリターンキーを押す。

```
SAVE END
```

と表示されればOK。この操作でWHIZ.BIN というファイル名でWHIZのマシン語プログラムがセーブされたはずだ(右ページ写真1)。

最初はオリジナルバージョンのステージになっているが、今後ステージエディットしたものをセーブすると、このファイルと置き換えられる。

■5つのコマンド

ステージエディタで

```
COMMAND ~?
```

ときいているとき(以下、この状態をコマンドモードという)に1〜5の数字を入力してリターンキーを押すと、その数字に対応したコマンドを実行してくれる。それぞれ、以下のような機能がある。

1)Rd(Read)

ステージデータ(一覧表参照)を表示する。

```
STAGE=?
```

ときいてくるので読み出したいステージ番号を入力すると、そのステージデータを16進数で表示する(写真2)。

2)Wrt(Write)

ステージデータを書き換える。

```
STAGE=?
```

と変更するステージをきいてくるのでステージ番号を入力する。すると、データが書きこまれているアドレスとデータが表示され、最後に先頭アドレスが表示される。(写真3)。

データを書き換えるには2つの方法がある。

①表示されたデータを利用する

表示されたデータにカーソルを移動し、好きなところの数値を変えたり、好きなデータを加えたり、削除したりしてからリターンキーを押すとそのとき画面に表示しているデータに書き換える。

②自分でどんどん打ちこむ

たとえば、ステージ1だと、データを表示したあとに、

```
CDØ1?
```

ときいてくる。ここからステージデータを2桁の16進数で入力していく(表示されたデータとおなじ形式)。ただし、ステージデータの最後にはかならず「ØØ」を入れること。データ間の空白はあってもなくてもかまわない。

①②のどちらの方法でも、1回ぶんのデータの文字量はふつう200字まで(CLEAR文の文字領域の設定によって変わる)。

もっと長いステージを作りたいときは、②の方法による入力中、最後にØØ以外のデータでリターンキーを押すと、新しいアドレスと「?」が表示され、そのステージの続きのデータを入力できるようになる。この方法をくりかえせば、どんどんデータを入力していける。最後にØØを入力すればそこがそのステージデータの終わりとなり

WHIZ♥専用ステージエディタ

```
10 CLEAR 200,&H9FFF:COLOR15,4:SCREEN0:WIDTH40:DEFINTA-Z:DEFUSR=342
20 I=USR(0):A=0:INPUT"COMMAND 1)Rd 2)Wrt 3)Gm 4)Ld 5)Sv ";A:IFA<1ORA>5THEN20
30 ONA-1GOTO100,200,210,220
40 S=0:INPUT"STAGE=";S:IFS<1THEN40
50 PRINT"STAGE";S:A=&HCCFF:FORU=1TOS
60 A=A+1:IFPEEK(A)=0THENIFA>&HCFFDTHENPRINT" ERR":GOTO20ELSENEXT:A=A+1ELSE60
70 PRINT" ";HEX$(A);" : ";
80 FORI=0TO7:D=PEEK(A):PRINTRIGHT$("0"+HEX$(D),2);"  ";:A=A+1:IFD<>0THENNEXT:GOTO70
90 PRINT:GOTO20
100 S=0:INPUT"STAGE=";S:IFS<1THEN100
110 PRINT"STAGE";S;:A=&HCCFF:FORU=1TOS
120 A=A+1:IFPEEK(A)=0THENIFA>&HCFFDTHENPRINT" ERR":GOTO20ELSENEXTELSE120
130 A=A+1:E=A:PRINTHEX$(A)
140 D=PEEK(A):PRINTRIGHT$("0"+HEX$(D),2);" ";:A=A+1:IFD<>0THEN140ELSEPRINT:F=0:FORI=ATO&HCFFD:Z=PEEK(I):POKE&HD000+F,Z:F=F+1:NEXT
150 B$="":PRINT" ";RIGHT$("000"+HEX$(E),4);:I=USR(0):INPUTB$
160 IFB$=""THEN20ELSEC=1:D=LEN(B$)
170 C$=MID$(B$,C,2):B=VAL("&H"+C$):IFMID$(B$,C,1)=" "THENC=C+1:GOTO170
180 POKEE,B:E=E+1:IFE>&HCFFDTHENPRINT" ERR ":GOTO20ELSEC=C+2:IFC<=DTHEN170
190 IFC$="00"ANDA<>ETHENF=0:FORI=ETO&HCFFD:Z=PEEK(&HD000+F):POKEI,Z:F=F+1:NEXT:GOTO20ELSE150
200 DEFUSR=&HA000:U=USR(0):PRINT:GOTO20
210 I=USR(0):A$="":INPUT"LOAD OK";A$:IFA$="Y"ORA$="y"THENBLOAD"WHIZ.BIN":PRINT"LOAD END":GOTO20ELSE20
220 I=USR(0):A$="":INPUT"SAVE OK";A$:IFA$="Y"ORA$="y"THENBSAVE"WHIZ.BIN",&HA000,&HCFFF:PRINT"SAVE END":GOTO20ELSE20
```

プログラム確認用データ

```
 10> 40   20>  5   30>162   40> 98
 50> 89   60>  7   70>145   80>112
 90> 20  100>126  110>227  120>153
130>185  140>  2  150> 28   160>133
170> 84  180> 71  190> 24   200> 31
210> 35  220>160
```

コマンドモードにもどる。
ちなみに、ステージの区切りを示すØØは、これを2つ続けると最終ステージの終わりを意味することになるので注意してほしい。

3)Gm(Game)

そのときにメモリにあるステージデータでゲーム(WHIZ)を開始する。コマンドモードにもどるときはCTRL+STOP。
ただし、このコマンドのまえに次の4〈ロード〉で「WHIZ.BIN」を一度はロードしておかなくてはいけない。

4)Ld〈ロード〉

セーブしてあるマシン語ファイル「WHIZ.BIN」(ステージデータを含むWHIZのマシン語プログラム)をロードする。
コマンド実行後、
LOAD OK?
ときいてくるので、Yを入力してリターンキーを押すとロードを開始する。LOAD ENDと表示して終了。キャンセルしたいときはなにも入れずリターンキーを押せばコマンドモードにもどる。

5)Sv〈セーブ〉

作成したステージデータを含むマシン語プログラムをマシン語ファイル「WHIZ.BIN」としてセーブする(最初にマシン語ファイルを作成するのにも使用)。こうしてセーブしたマシン語ファイルをコマンドの4でロードし、3でゲームに入れば自分がエディットしたステージで遊べるわけだ。
コマンド実行後、
SAVE OK?
ときいてくるので、Yを入力してリターンキーを押すとセーブを開始する。SAVE ENDと表示して終了。キャンセルしたいときはなにも入れずにリターンキーを押せばコマンドモードにもどる。
はじめはもとのステージデータを部分的に変更したりしながらコツをつかむといいだろう。
最終ステージの最後にはステージ区切りのØØを2つ続けておくことも忘れないように。

写真1 まず、最初にWHIZのマシン語ファイルを作る

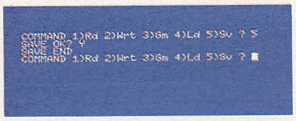


写真2 ステージデータ表示。右の一覧表で解読してみよう

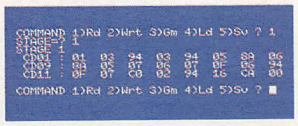
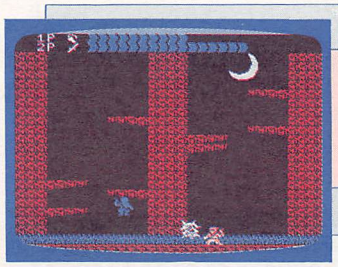


写真3 てきとうに書き換えて自分だけのステージで遊ぼう

■WHIZだもんね♥ ステージデータ一覧表

データ	意味	
ØØ	ステージ区切り(ステージの最後にかならず入る)	
Ø1	通常BGMを鳴らしはじめる	
Ø2	ボスBGMを鳴らしはじめる	
Ø3	ベル(ボーナスアイテム出現)	それぞれの敵キャラの外観は41ページ参照 または複数のデータに対応しているキャラはそれぞれ動きにバリエーションあり
Ø5~Ø7	トゲトゲ出現	
Ø9~ØA	パクパク出現	
ØB~ØC	ポンポン出現	
ØD~ØE	ミー出現	
ØF	ナメナメ出現	
1Ø~11	ウボ出現	
12~13	ボボ出現	
14~15	ボス・ビッグバイパー出現	
16~18	ボス・コア出現	
8Ø~BF	通常ウエイト(大きいほど待ち時間が長い)	
CØ~FF	特殊ウエイト(すべての敵が消えるまで先に進まない。大きいほど消えてからの待ち時間が長い)	

●ステージデータはØØ～FFの2桁の16進数。1桁の数値の場合も頭にØをつけて2桁にする。また、&HØ4、&HØ8、&H19～&H7Fはなにも起こらない。
●そのステージの最後に登場したキャラクタのあとにはかならず特殊ウエイトを入れること。また、各ステージの最後にはØØを、最終ステージの最後にはもうひとつØØを入れること。
●何ステージでもエディットできるが、データ数は最大768個(1個が16進数2桁)まで。全ステージを10より少なくしたときは、隠しコマンドのラウンドセレクトで、ないステージを選ばないこと。



MSX MSX2/2+ RAM32K BY 達人SOFT

忍びの戦い

遊び方は42ページにあります

```
10 CLEAR100,&HCFFF:KEYOFF:SCREEN1,2,0
20 COLOR15,1,1:WIDTH32:DEFINTA-Z:RESTORE
320
30 FORI=0TO27:READA$:FORJ=0TO15:VPOKE143
36+I*16+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
40 NEXTJ,I:VPOKE8207,161:VPOKE8208,97:VP
OKE8209,33:RESTORE70:CLS:FORI=0TO3
50 READA$:FORJ=1TOLEN(A$)/2:VPOKE896+I*6
4+J-1,VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2)):NEXTJ,I
60 FORI=0TO3:FORJ=0TO7:VPOKE1032+I*8+J,V
AL("&H"+MID$("86DF8D6ABDA7A9A5000000",I*
2+J*2+2,2)):NEXTJ,I
70 DATA 080818FC3F18101001030600C583460C0
708CA272F0781C0C1C72FBFFB99F7E6C
80 DATA 00C070783C3C3E1E1F1F1F3F3F3F7F7F
40703E3F1F0F030000031FFFFFFFFFFFFEFEFCFC
F8F0C000,FDEFD0FD7479EFFB,4425BFFBDEBCED
ADFC7E7E3F3F7E7EFC
```

注意 このプログラムはマシン語を使用しています。RUNするまえにかならずプログラムをセーブしてください。

```
90 VDP(2)=7:POKE&HF923,&H1C:CLS
100 LOCATE6,6:PRINT"---- しのび〜のたたかい ----
110 LOCATE9,12:PRINT"1P -- KEYBORD"
120 LOCATE9,14:PRINT"2P -- JOYPAD1"
130 LOCATE9,18:PRINT"Wait a Minute"
140 RESTORE470:FORI=0TO107:LOCATE13,20:P
RINT107-I;:READA$,B$
150 FORJ=0TO15:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,
2)):POKE&HD000+I*16+J,A:C=C+A:NEXT
160 IFB$<>RIGHT$(HEX$(C),2)THENPRINT:PRI
NT"DATA error in";470+(I¥2)*10:BEEP:END
170 C=0:NEXT:LOCATE13,20:PRINT"  "
180 LOCATE9,18:PRINT"PUSH SPACEKEY":POKE
&HF923,24:CLS:GOSUB300
```

次ページへ続く

```
190 R=RND(-TIME):FORI=2TO21:PRINT"♥♥♥♥
      ♥♥♥♥          ♥♥♥♥";:NEXT
200 FORI=0TO31:VPOKE6848+I,136:VPOKE6880
+I,128:NEXT:LOCATE24,2:A$="♥♣♦○"
210 PRINT"x"+CHR$(29)+CHR$(31)+"y"+STRIN
G$(3,CHR$(29))+CHR$(31)+"z{!";:B$="○♦♣♥"
220 FORJ=0TO1:FORI=0TO1:LOCATEJ*14+4,RND
(1)*16+5:PRINTA$:LOCATEJ*14+10,RND(1)*16
+5:PRINTB$:NEXTI,J:BEEP
230 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:VDP(2)=6
240 DEFUSR=&HD000:A=USR(0):Q=&HD6BD
250 LOCATE0,0:IFPEEK(Q)=0ORPEEK(Q)=255TH
ENP$=" Red "ELSEIFPEEK(Q-1)=0ORPEEK(Q-1)
=255THENP$="Blue "ELSECLS:END
260 PRINT"    ---"+P$+"PLAYER WIN!! ---"
:PRINTSPC(11);"PUSH SPACE";SPC(9):BEEP
270 RESTORE990:FORI=0TO3:READA$,B$:FORJ=
0TO15:POKE&HD680+I*16+J,VAL("&H"+MID$(A$
,J*2+1,2)):NEXTJ,I:LOCATE0,0
280 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:VDP(2)=7
290 PUTSPRITE0,(0,208):GOSUB300:GOTO230
300 PRINT"   1P p "+STRING$(20,"›"):PRIN
T"   2P p "+STRING$(20,"›"):RETURN
310 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
320 DATA 0001010231B1E0A3CF03C0A1E1B23010
1,00000088B0F0A0781E78A0F0B0880000:'0
330 DATA 0307000703 0D1D3EF5C20F1F3C38187
C,F0E166E6CBB37FFEE0A0F0F8783C0E0F:'1
340 DATA 0307040703 0D0D1E3D72670F0E07030
F,C0E126E6CBB37FFEE0A0F0F878706078:'2
350 DATA 0F876767D3CFFB7D06050F1F1E3C70F
0,C0E080E0C0F0F8FCEF43B0D83C1C183E:'3
360 DATA 03876767D3C-FB7D06050F1F1E0E061
E,C0E0E0E0C0F0F0F8FC4EA6D070E0C0F0:'4
370 DATA 0307010703 0D1D3E75E2CF1F3C38187
C,F0E0E0E0C0B07CFEE6A0F0F8783C0E0F:'5
380 DATA 0F0707070 3 0F3B7D66050F1F1E3C70F
0,C0E080E0C0F0F8FCEE47B3D83C1C183E:'6
390 DATA 0000000103 0707141B18190D2C767B3
9,0000008 0C0E0E028D8302C6EDE8C0C1E:'7
400 DATA 000006 0D1D3F071B3D7E350F1F3E3C1
8,181898D8D8B0B0E0C0C83CFCEC1C3838:'8
410 DATA 000001 03070F0E1F1D1F0E0F0703010
0,0074A0C0408080000000080804 0C0A074:'9
420 DATA 002E0503020101000000010102030 52
E,000080C0E0F070F8B8F870F0E0C08000:'10
430 DATA 0000000000000 2071E030000000000
0,0000000000000080F0C080000000000:'11
440 DATA 0000000000001 01030 70E040000000
0,000000000B0C8E8C000000000000000:'12
450 DATA 4020371F3A353A74C91E3A351B2E400
0,102060F0984F4CF0981CAC58BCF68040:'13
460 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470 DATADD2186D62186D611101B010400CD5C00
,41,2190D611081B010400CD5C00219CD611,8D
480 DATA141B010400CD5C0021A6D6110C1B0104
,37,00CD5C0021B2D611001B010800CD5C00,30
490 DATADD7E03FE01201EDD7E123DDD7712A720
,72,14DD3612003A85D6A72806DD36030518,D6
500 DATA04DD360309DD7E08A72836DD7E02FE14
,FA,2806FE1828021815DD7E113CDD7711FE,A6
510 DATA08200ADD7E10DD7702DD361100DD7E09
,7B,A7CA55D1FE01CAB1D1FE02CA24D2C3D0,35
520 DATAD23A85D6A7280BC602CDD800A7CA4ED1
,3E,180DCD56013E06CD4101CB57C24ED1DD,7C
530 DATA7E09FE03C2CFD0DD7E03FE01CA64D3DD
,24,7E15A7C264D3DD361501DD7E02DD7710,1D
540 DATADD360801DD7E00DD770ADD7E04DD770E
,96,A7200EDD360214DD7E01D608DD770B18,AF
550 DATA1BFE02CA14D1DD360218DD7E01C608DD
,FE,770B1808DD7E01DD770B1800DD7E09A7,80
560 DATA20092165D6CD58D6C364D3FE01200921
,C3,6DD6CD58D6C364D3FE0220092165D6CD,8A
570 DATA58D6C364D32175D6CD58D6C364D3DD36
,9C,1500C364D3DD360C2CDD7E0EA72806FE,96
580 DATA01281A1832DD7E0BD608300BDD360800
,27,DD360AD1C364D3DD770BC364D33E08DD,64
590 DATA860BFEF8380BDD360800DD360AD1C364
,FA,D3DD770BC364D33E08DD860AFEBE380B,DE
600 DATADD360800DD360AD1C364D3DD770AC364
,88,D3DD7E00DD770ADD7E0EA7280FFE0128,FA
610 DATA36DD360800DD360AD1C364D3DD360C24
,7C,DD7E0F3CDD770FFE10CAE9D1C60847DD,8D
620 DATA7E0190DD770BC364D3DD360800DD360A
,A0,D1DD360F001826DD360C28DD7E0F3CDD,FB
630 DATA770FFE10280BC608DD8601DD770BC364
,7F,D3DD360800DD360AD1DD360F00DD360C,1D
640 DATA40C364D3DD360C30DD7E0EA7280BFE01
,CB,281EFE022830C3BBD2DD7E0AD604FE08,33
650 DATADAC5D2DD770ADD7E0BD606DD770B1842
,CA,DD7E0AD604FE08386CDD770ADD7E0BC6,73
660 DATA06DD770B182CDD7E0AC606DD770A47DD
,5C,4E0BCDFBD5FE80C264D3DD7E0BC608DD,7E
670 DATA770B2175D6CD58D6CD11D3DD360E03C3
,81,64D3DD460ADD4E0BCDFBD5FE80DA64D3,C6
680 DATAFE85D264D3DD7E0AD608DD770ADD7E0B
,93,C608DD770B2175D6CD58D6CD11D3DD36,58
690 DATA0E03C364D3DD360800DD360AD1C364D3
,0E,DD7E03FE01CA06D3DD7E0EFE03CAF0D2,F6
700 DATADD7E00D608DD770ADD7E01C608DD770B
,20,CD11D3DD360E03A7C2E9D4DD3612C8DD,C5
710 DATA360301C364D3DD360800DD360AD1C364
,64,D3DD360C34DD7E0F3CDD770FFE142013,74
720 DATADD360800DD360C40DD360F00DD360AD1
,8A,3E00C9E603A72009DD7E0AD60EDD770A,67
730 DATAC9FE012009DD7E0BD60EDD770BC9FE02
,63,2009DD7E0AC60EDD770AC9DD7E0BC60E,C3
740 DATADD770BC93A85D6CDD500FE01CA22D6DD
,FD,361300A7CA12D4FE022819FE032815FE,1D
750 DATA042811FE05CA08D4FE062843FE07283F
,C1,FE08283B473E03DD8601FEEAD221D4DD,E1
760 DATA770178FE042861DD360401DD3405DD7E
,04,05FE05C221D4DD360500DD7E02FE0C20,5E
770 DATA07DD360210C321D4DD36020CC321D447
,04,DD7E01D603FE06DA21D4DD770178FE06,D9
780 DATA2826DD360400DD3405DD7E05FE05C221
,C1,D4DD360500DD7E02FE042006DD360208,8E
790 DATA181FDD3602041819DD36021CDD360402
,CB,180FDD7E02FE1C2008DD360401DD3602,F3
800 DATA0DDD7E06A7280DFE01284AFE02286AFE
,4B,03CAB2D43A85D6CDD800A72826DD7E14,F1
810 DATAA7C2BAD4DD361401DD7E02FE1C201BDD
,AE,4600DD4E01CDFBD5FE80280EDD360603,DF
820 DATAC3E9D4DD361400C3BAD4DD360601DD36
,25,0708C3E9D4DD7E00DD9607DA92D4DD77,F8
830 DATA00DD3507D2E9D4DD360602DD360700C3
,A0,E9D4DD360602C3E9D4DD7E00DD8607DD,FA
840 DATA7700DD3407DD7E07FE09200EDD360603
,42,18083E08DD8600DD7700DD4600DD4E01,6C
850 DATACDFBD5FE803817FE853013DD3606003E
,87,07DDA60047DD7E0090DD770018 0BDD7E,8E
860 DATA06FE022804DD3606033A85D6A7200B3C
,F1,3285D6DD219CD6C340D03E003285D601,9C
870 DATAC201CDB700D80B79B020F73ABAD6A728
,03,203D32BAD620053ED132B2D63ABBD6A7,7F
880 DATA28723D32BBD6C200D03ED132B6D6C300
,BC,D02186D63AA6D647C60EBE38DF7EC60E,45
```

```
890 DATAB838D92187D63AA7D647C60EBE38CD7E
,5A,C60EB838C7217DD6CD58D63A86D632B2,74
900 DATAD63A87D632B3D63E1432BAD621BCD635
,24,3AA5D6FE012001353ABCD647C609672E,81
910 DATA01CDC6003E20CDA200CDA200783CFE02
,84,D8C31CD5219CD63A90D647C60EBEDA00,72
920 DATAD07EC60EB8DA00D0219DD63A91D647C6
,C6,0EBEDA00D07EC60EB8DA00D0217DD6CD,6B
930 DATA58D63A9CD632B6D63A9DD632B7D63E14
,56,32BBD621BDD6353A8FD6FE012001353A,DA
940 DATABDD647C609672E02CDC6003E20CDA200
,A0,CDA200783CFE02D8C300D0C521001878,04
950 DATAC611E6F80600CB27CB10CB27CB104F09
,AD,C13E07814FCB39CB39CB39060009CD4A,08
960 DATA00C9DD7E13A7C221D4DD7E08A7C221D4
,56,DD361301DD7E093CFE04DD77092004DD,27
970 DATA3609002185D66E2C2607CDC600DD7E09
,79,C670CDA200C321D406083E065ECD9300,6D
980 DATA3C2310F8C900371010000002040F3510
,E1,10000007040A3710000005A09003510,14
990 DATA1010000709001440100900000000000
,9D,D1002C0F00000000000000014B01005,E5
1000 DATA00000000000D1002C0F000000000000
0,0C,0000D100000AD100000A0000141400000,DE
```

変数の意味

A……マシン語データ書きこみ用／USR関数呼び出し用
A$、B$……データ読みこみ用／ゲーム画面作成用
C……マシン語データのチェックサム用
I、J……ループ用
P$……勝者表示用
Q……勝敗判定用
R……乱数初期化用

プログラム解説

10～20　初期設定
30　スプライトパターン定義
40　キャラクタの色設定
50～60　キャラクタパターン定義
70～80　キャラクタパターンデータ（行50で読みこみ）
90　VRAMのパターン名称テーブルを&H1C00からに変える⇨ページング
100～130　タイトル画面作成
140～170　メモリの&HD000からにマシン語を書きこむ
180～220　VRAMのパターン名称テーブルを&H1800からにもどしてゲーム画面作成
230　ゲーム開始入力受けつけ
240　マシン語呼び出し⇨ゲームメイン処理
250～290　勝敗判定・表示／リプレイ処理
300　ゲーム画面作成サブ
310　REM文
320～450　スプライトパターンデータ（行30で読みこみ）
460　REM文
470～1000　マシン語データ（行140で読みこみ）

マシン語解説

&HD000～&HD03F
スプライト属性テーブルの設定⇨スプライト表示
&HD040～&HD064
現在処理している忍者が煙玉を使って消えているときの処理
&HD065～&HD0A0
忍者が武器を使っているときの処理⇨忍者のパターン切り換えと武器の各処理への分岐
&HD0A1～&HD154
プレイヤーの攻撃入力判定処理／使った武器の種類によって効果音、座標などの設定
&HD155～&HD1B0
手裏剣を使ったときの処理
&HD1B1～&HD223
刀を使ったときの処理
&HD224～&HD2CF
爆弾を使ったときの処理⇨爆弾が木や地面にぶつかったときの処理
&HD2D0～&HD310
煙玉を使ったときの処理⇨爆煙を出して忍者を消す
&HD311～&HD363
爆弾が爆発したときや煙玉を使ったときの爆煙処理
&HD364～&HD393
スティック入力判定⇨入力により忍者の移動や武器の選択へ
&HD394～&HD420
忍者の移動とパターンの切り換え処理
&HD421～&HD433
現在の忍者の状態（上昇、落下など）によって各処理に分岐
&HD434～&HD4E8
ジャンプ入力判定と忍者の状態による各処理／着地判定処理
&HD4E9～&HD4FE
処理プレイヤーの交代
&HD4FF～&HD50A
CTRL＋STOP入力受けつけと時間待ち調整
&HD50B～&HD5F2
各プレイヤーの攻撃成功判定／忍者のダメージ処理
&HD5F3～&HD5FA
ゲームオーバー判定
&HD5FB～&HD621
忍者や武器の移動先にあるキャラクタのキャラクタコード検出サブ
&HD622～&HD657
武器の表示切り換え処理
&HD658～&HD664
効果音サブ

データおよびワークエリア

&HD665～&HD66C
手裏剣と爆弾を投げたときの効果音データ
&HD66D～&HD674
刀を使ったときの効果音データ
&HD675～&HD67C
爆煙の効果音データ
&HD67D～&HD684
ダメージを受けたときの効果音データ
&HD685
処理プレイヤー番号
&HD686～&HD69B
プレイヤー1用ワークエリア
&HD69C～&HD6B1
プレイヤー2用ワークエリア
&HD6B2～&HD6BB
ダメージを受けたときに使用されるワークエリア
&HD6BC～&HD6BD
各プレイヤーのメーター

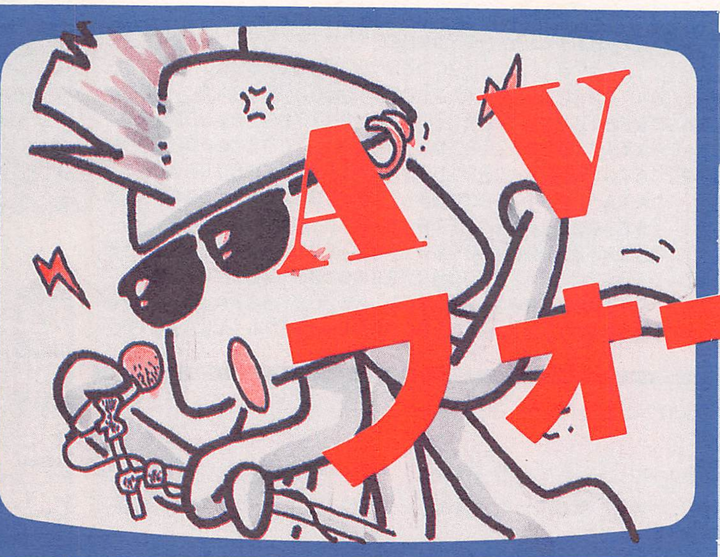
【達人SOFT】このゲームはIREMの『最後の忍道』をイメージして作ったもの。マシン語に挑戦した最初の作品なので、あまりたいしたことをしていないが、スピートのおかげでそれなりに遊べるゲームになった。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

```
10> 71    20>143    30>144    40>137    530>174   540>223   550>119   560>117
50> 13    60> 99    70>137    80>218    570> 99   580>128   590>  1   600>160
90>246   100> 15   110>208   120> 18    610>152   620> 80   630> 21   640>230
130>177  140>  0   150>109   160> 26    650>201   660>  0   670>202   680>137
170> 11  180>100   190>232   200>228    690>  6   700> 33   710>179   720>189
210> 96  220>245   230> 66   240> 76    730> 16   740>165   750> 85   760>122
250> 99  260> 19   270>233   280> 67    770>246   780> 91   790> 92   800>234
290>  4  300>244   310>137   320> 45    810>  5   820>183   830>114   840>204
330>207  340> 72   350>167   360> 67    850>201   860>155   870>168   880>251
370> 31  380>104   390> 38   400>193    890> 96   900> 58   910>  3   920>157
410> 26  420>213   430>160   440>117    930>  9   940>152   950>241   960>252
450>213  460>137   470>245   480>179    970> 50   980>141   990>238  1000>140
490>125  500>218   510>152   520>  6
```

ファンダム
好評発売中！
MSXプログラムコレクション
ファンダムライブラリー⑦
89年11月号から90年4月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。FM音楽館セレクトや、AVフォーラムも収録。定価880円（本体854円）。
徳間書店



AVフォーラム

ON AIR: 7 JUL., 1990

塾長：よっちゃん

リハーサルで、ちょっと田舎のほうに合宿してたら、夜の星がきれいなのにびっくり。小学校の頃の臨海学校を思い出しながら、花火で遊んでしまった。

規定部門：お題は「夜」

夜は千の目を持つ。すなわち、人間、おとなになるに従って夜には悪い事を行うようになるもので、暗闇にまぎれて誰も見ていないように思っても、事実は広まっていくものなのだ、というようなことわざがあったような気もする。しかし、夜が千の目を持つ理由には、Mr．エゾックくん(M)の作品があらわしているように、UFOがうろうろしているので、地球外生命体の目がわれわれを監視しているのだという解釈もありうる。♪レミド↓ド↓ソー〜

『夜空を見たら！』佐賀・Mr.エゾック

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,2:FORI
=0TO1:FORL=0TO31:READA$:B$=B$
+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTL:SPR
ITE$(I)=B$:B$="":NEXTI
20 C$="T25504L16ADFCEDAFEDCAF
A"
30 FORI=0TO100:D=INT(RND(1)*2
):E=INT(RND(1)*256):F=INT(RND
(1)*192):G=INT(RND(1)*15):IFB
$=""THEN50ELSE40
40 PLAY C$:PUTSPRITE0,(E,F),G
,D:GOTO30
50 PSET(E,F),15:NEXT:B$="A":G
OTO30
60 DATA 00,00,01,07,09,0F,00,
3F,FF,00,1F,07,00,00,00,00,00
,00,80,E0,30,F0,00,FC,FF,00,F
8,E0,00,00,00,00
70 DATA 00,00,00,00,01,03,05,
1F,07,03,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,80,40,F0,C0,80,0
0,00,00,00,00,00
```

新宿副都心の夜は更けて、高層ビルのテナントたちも三々五々家路につく。ビルの明かりが次第に消えていく風情をあらわしたのが裏鬼門クン(M)の作品である。えー、明かりが消えていくなかで、航空機の注意のための赤いランプが点滅し続けるのがポイント。同じような作品たちのあいだで、ちょっと水準を超えていたですよ。

『お先に！』東京・裏鬼門　＊

```
1 SCREEN5:COLOR15,1,1:CLS:FOR
X=50TO198STEP10:FORY=80TO180S
TEP5:LINE(X,Y)-(X+8,Y+2),14,B
F:NEXTY,X:FORI=0TO5:READX,Y:P
SET(X,Y),2:NEXTI:DATA48,75,10
0,75,150,75,200,75,48,120,200
,120
2 FORC=0TO7:X=INT(RND(1)*15):
Y=INT(RND(1)*21):A=X*10+50:B=
Y*5+80:PAINT(A,B),1:COLOR=(2,
C,0,0):FORI=0TO40:NEXTI,C:GOT
O2
```

砂漠の夜である。月が明るい。さそりが砂の上をサワサワッと走り、砂にスススッと沈んでいく。お茶ください！クン(M)の作品は微妙な味わい。砂に沈んでいく位置が毎回違うのがよい。童謡に『月の砂漠』という曲がありますよね。小さいころ、ありもしない非現実的な設定だというのに、わけもなくなつかしくなったのはなぜだろうか。

『夜のさそり』三重・お茶ください！

```
10 SCREEN2,1:COLOR15,1,1:SPRI
TE$(0)="たの`0.[%ハ":SPRITE$(1)=
CHR$(0)+CHR$(0)+"たの,V%:":LINE
(0,130)-(255,130),11:PAINT(0,
131),11,11:CIRCLE(193,37),12,
11:PAINT(193,37),11,11
20 R=RND(1)*245:FORJ=0TOR:FOR
I=0TO1:PUTSPRITE0,(J,113),11,
IMOD2:NEXTI,J
30 FORK=113TO135:FORI=0TO1:PU
TSPRITE0,(J,K),11,IMOD2:NEXTI
,K
40 GOTO20
```

江原純一クン(M)の作品、表示までちょっと時間がかかるけど、きれい。ところで、規定部門に投稿のJUNくん、画面が真っ黒で「よぞら!!」と表示されるだけの見事な作品、ありがとう。キミの称号は剥奪されました。顔を洗って出直したまえ。プンプン!!

『夜の海』神奈川・江原純一　＊

```
10 SCREEN1:KEYOFF:CLS:COLOR0,
0,0:R=RND(-TIME):FORI=0TO254:
FORJ=0TO7:VPOKEI*8+J,VPEEK(10
08+J):NEXTJ,I
20 FORI=6144TO6911:VPOKEI,INT
(RND(1)*255):NEXT:FORI=8192TO
8223:VPOKEI,INT(RND(1)*16)*16
+1:NEXT
30 SOUND7,55:SOUND6,4:SOUND13
,14:SOUND11,16:SOUND12,39:SOU
ND8,16:ONSTRIGGOSUB50:STRIG(0
)ON
40 FORL=2TO15:C=INT(RND(1)*8)
:COLOR=(L,0,0,C):NEXT:GOTO40:
50 SCREEN1:COLOR15,1,1:BEEP
```

自由部門：ふとんがふっとんだ、ふっふ

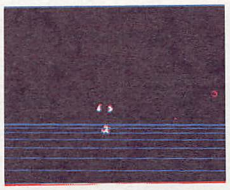
あー、これもJUNくん同様スレスレなのだが、ビジュアルのばかばかしさに思わず笑ってしまってついつい採用の運びになっちゃったのがコンピュータ学院(M)の「ふとんがふっとんだ」。飛んでいくふとんのスピードと、「ピューッ」という音がじつによろしいですな。この作者には駄洒落シリーズの続編を期待しております。「となりの客はよく柿食う客だ」なんてのはどうだろう。あ、これは早口言葉か。となりの柿はよく客食う柿だ、なんてのも可。

応募規定　本コラムＡＶフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく１行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内 AVフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

『ふとんがふっとんだ』島根・コンピュータ学院

```
1 SCREEN1,3:KEYOFF:WIDTH30:FO
RI=0TO7:VPOKE776+I,VAL("&H"+M
ID$("6@D0B47818270404",I*2+1,
2)):NEXT:X=125:Y=92:COLOR15,1
2 FORI=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$
(VAL("&H"+A$)):NEXTI:SPRITE$(
0)=B$:B$=""":PUTSPRITE0,(X,Y)
3 LOCATE15,12:PRINT"a":LOCATE
9,14:PRINT"ふとんが":FORI=0TO999
:NEXT:LOCATE15,14:PRINT"ふっとんだ
!":SOUND8,15:FORI=0TO130:SOU
ND0,I:NEXT:SOUND0,0
4 PUTSPRITE0,(X,Y):Y=Y-3:X=X-
3:IFX<0THENENDELSE4
5 DATA 00,04,0A,1D,3F,7F,3E,1
C
```

作品の選考会をしていたら、編集長が「かーわいいー」とのたまったので、えーと、はい、採用するざんす。写真を見ればわかりますが、アンチョビークン(M)は、俗にいう「卵が先かにわとりが先か問題」を取り上げ、深く追求しております。ついつい表示に目を奪われそうになりますが、卵の落ちてくる「ヒューッ」という音、卵の割れる音などなど、いずれも上出来。トータルにバランスのとれた優秀作ですな。ふむふむ。



『生命の誕生』東京・アンチョビー

```
1 'ﾘｽﾄ1「せいめいのたんじょう」
2 DEFINTA-Z:SCREEN2,0:FORI=0T
O31:LINE(0,I^2+128)-(255,I^2+
128),4:VPOKE14336+I,VAL("&H"+
MID$("306040E0F0E040000060E07
03070E0001C3C3F0CDEFE7D261C3C
3F0CDEFE7C1C",I*2+1,2)):NEXT:
SOUND1,0:V=6912:P=-3
3 VPOKEV+2,0:VPOKEV+6,1:X=0:K
=7:Y=0:SOUND7,42:P=P+3
4 R=RND(-TIME)*40+121:VPOKEV+
1,100:VPOKEV+5,102:SOUND8,12:
FORI=0TOR:SOUND0,I+80:VPOKEV,
I:VPOKEV+4,I:NEXT:SOUND6,15:S
OUND8,0:SOUND9,16:SOUND5,0
5 FORI=0TO7:VPOKEV+1,100-I¥5:
VPOKEV+5,102+I¥5:SOUND12,INT(
RND(1)*2):SOUND13,0:FORJ=0TO1
0:NEXTJ,I:FORI=0TO14:Y=Y-K:K=
K-1:PUTSPRITEP,(99-I,R+Y):PUT
SPRITEP+1,(103+I,R+Y):GOSUB6:
NEXT:FORJ=0TO99:GOSUB6:FORK=0
TO20:NEXTK,J:V=V+12:GOTO3
6 SOUND10,13-X¥15 AND I>3:PUT
SPRITE2,(X*2+100,R),10,C+2-(X
>76)*2:X=X-(I>3):C=1-C:FORN=1
1TO26:SOUND4,N:FORM=0TO5:NEXT
M,N:RETURN
```

千葉の君津中学校パソコン部一同として投稿されてきた作品の中で、この作品が最も良く出来ていました。SOUND文に順番に書きこんでいく、非常にシンプルな方法ですが、音にインパクトがあればそれでよしってことですね、桂&剣クン(M)。

『ひづめの音』千葉・桂&剣

```
10 FORI=0TO13
20 SOUNDI,55:SOUNDI,34:SOUNDI
,55:SOUND7,7:SOUNDI,10:SOUND8
,55:SOUNDI,55:SOUND10,55:SOUN
DI,56:SOUNDI,128:SOUND11,128:
SOUND12,I:SOUND13,I:SOUNDI,12
8
30 NEXTI:GOTO10
```

マウスをつないでRUNする。マウスを動かすと音もゆれる、という新ジャンルを開発したのが、おなじみリーチ一発Ｒｏｍｉクンです。この作品を応用したＡＶプログラムも作れそう。当然予想されるように、称号は次回、リーチ一発ツモに進化します。

『マウスであそぼう』兵庫・リーチ一発Romi

```
10 SOUND7,46:DEFINTA-Z:SOUND8
,15:SOUND9,15:SOUND1,0
20 D=PAD(12):A=ABS(PAD(13)):B
=ABS(PAD(14)):SOUND0,A+100:SO
UND6,B:GOTO20
```

ＣＯＬＯＲ文の切り換えによる作品もずいぶん進展してきた。達野大輔クン(M)の作品は、台風である。窓に打ちつける激しい雨、風も強いし、そろそろ雨戸を閉めなくちゃ、というところ。たまたまだろうけれど、この作品は始まるまえの準備段階の表示もきれい。ちょっとした抽象画の雰囲気で、これだけでも採用してただろうな、と感慨にふける最近の塾長であった。

『暴風雨をあなたに』岡山・達野大輔　＊

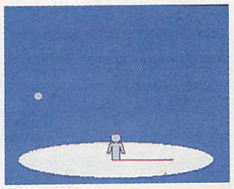
```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5
20 FORI=1TO130:C=(I+1)MOD14+2
:PSET(78,30+I),C:NEXT
30 FORI=79TO178:R=INT(RND(1)*
10)+1:SY=SIN(I)*R
40 COPY(78,31)-(78,160)TO(I,3
0+SY):NEXT
50 FORI=1TO150:R=INT(RND(1)*1
30)+78:W=INT(RND(1)*99)+28:LI
NE(R,W)-STEP(-30,40),C:C=(C-1
)MOD14+2:COLORC:NEXT
60 FORI=0TO70:R=INT(RND(8)*10
):W=INT(RND(1)*10):CIRCLE(80+
R*10,30+W*10),3,C:C=(C-1)MOD1
4+2:COLORC:NEXT
70 LINE(78,35)-(178,130),1,B:
PAINT(1,1),1
80 FORI=3TO15:COLOR=(I,7,7,7)
:COLOR=(I-1,0,0,0)
90 NEXT:COLOR=(2,7,7,7):COLOR
=(15,0,0,0)
100 SOUND13,8:SOUND7,35:SOUND
8,15:SOUND9,19:SOUND9,15:SOUN
D6,2:GOTO80
```

パトくんの作品は、いつもわかりやすいのが特徴で、ハッハッハと笑って許してしまえる。さて、国後択捉(くなしりえとろふ)の次は歯舞(はぼまい)なのだが、心配なのはソビエトの行方で、国内に政治・経済的な多くの困難を抱えて、これからどう進んでいくのだろうか。経済援助と交換に北方領土がもどってくる(もともとアイヌ民族が原住民のハズ)というのはなんだかなー。

『スイカの早食い』北海道・国後択捉パト

```
10 COLOR1,8,12:SCREEN1:KEYOFF
:WIDTH32:VPOKE8210,204:FORI=0
TO30:LOCATERND(1)*32,RND(1)*2
2:PRINT"●":NEXT:SOUND7,7:LOCA
TE0,0:FORJ=1TO699:SOUND6,RND(
1)*20:SOUND8,15:PRINT"あ";:NEX
T:PRINT"ｹﾞｯﾌﾟ":BEEP:FORK=0TO9
99:NEXT:GOTO10
```

表題が難しいが「トレメイイックシステム」と読み、天動説のこと。プトレマイオス(トレミー)が唱えた説ってーことだ。スペースキーを押すと、太陽が人間のまわりをまわっていく。影の長さや空の明るさが、太陽の高さに応じて変わっていく、ナイスな作品。原田クン(MSX)じょうずですなあ。確かに日常レベルで地球が動いていることを実感することはないもんね。



『PTOLEMAIC SYSTEM』東京・原田明和＊

```
10 COLOR15,1,0:SCREEN5,0:ONIN
TERVAL=141GOSUB50:SPRITE$(0)=
"く~"+STRING$(4,CHR$(255))+"~く
":SETPAGE1,0:COLOR=(1,0,0,1):
CIRCLE(127,180),100,15,,,.2:P
AINT(127,180),15
20 CIRCLE(127,154),5,0:PAINT(
127,154),11,0:DRAW"C0BM125,16
0L4M-3,+12R3M+2,-8D16R8U16M+2
,+8R3M-3,-12L4":PAINT(127,162
),11,0:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):
NEXT:SETPAGE0,0
30 INTERVALON:FORI=3.1415TO0S
TEP-.03:C=COS(I):X=INT(110*C+
127):Y=INT(-110*SIN(I)+180):P
UTSPRITE0,(X-3,Y-4),10,0:A=IN
T(127-80*COS(I+.03)):LINE(210
,180)-(-A*(A>131)-210*(A<132)
,180),15:LINE(127,180)-(127-8
0*C,180),0:NEXT:RUN
50 READR,G,B:COLOR=(1,R,G,B):
RETURN
60 DATA0,0,2,0,0,3,1,2,4,1,3,
6,1,4,7,2,5,7,2,5,7,2,5,7,1,4
,7,1,3,6,1,2,4,1,1,2,7,3,1,1,
1,2,0,0,2,,,,,,,,,,
```

10月号のお題「田舎」

田舎は、よい。空気はきれいだし、水もうまい。これといった産業もないし、当分ゴルフ場も開発されそうにないので、過疎はまぬがれないが、落ち着いた生活ができる、というよーなカントリーライフにこのごろ憧れる塾長であった。塾生諸君の想像上の、もしくは真実の田舎生活を、プログラムまたはイラストにして送ってね。しめ切りは7月末日、応募規定は左下欄外、自由部門もよろしくね、とあいさつしつつ、また来月、さらばじゃ。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

ファンダムパーラー

号外

今月は、「ファンダムパーラー」、「ちえ熱あっちゃん」、「ダンジョンRPGの過程」をお休みします。これというのも、『WHIZだもんね♥』をはじめとして、掲載プログラムが内容、ボリュームともに充実しているためですが、3コーナーがいっぺんにお休みではさみしいので、1ページだけいただいて、なにやら書いてあります。

今回、こんなにもプログラムが充実していたのは、ひさしぶりにFP部門での採用作品があったからといっても過言ではないでしょう。FP部門にはあの『まものクエスト』の作者TPM.COからも、パズル感覚のRPG『ネイティガの悪魔』が届いていましたが、こちらのほうは現在検討中です。

『WHIZ～』の掲載で、第1回FP部門季間奨励賞の候補作品が、1本ノミネートされたことになりました。

来月のパーラーは、静かなブームを呼びつつある1行プログラム特集の予定です。

ちえ熱あっちゃん

落書　あっちゃん、考えこむ

こんにちは、たびかさなるちえ熱のため、休養をとることになった「あっちゃん」です。

それにしても、きました、きました！　送られてきました！「ちえ熱あっちゃんがんばって」と応援のハガキが。いや～うれしいなあ。1枚もこなかったらどうしようと心配していたので感謝、感謝。

ほかにも、いろいろ送られてきた「ちえ熱あっちゃん」あてのメッセージを紹介すると、「人工知能みたいのをやってください」(無理だって)、「BASICをマスターしてない私には役に立つ」(ほんとうかなあ～)、「自分とおなじぐらいのプログラムを作れる人がいてうれしい」、「このスタッフがどこまで成長するか興味がある」(大きなお世話だ)、「あっちゃんのイラストがかわいい」(なんだそりゃ)etc.……。

数少ない、メッセージを送ってくれた人、ありがとう。今度はこんなことをしてほしいみたいなことを書いて送ってきてよ。

これからの「ちえ熱あっちゃん」の展開としては、まずは今やっている「英単語カード」プログラムをもっと使えるものにするのが目的である。

どんなふうにするかというと、出題する問題を変えるためにわざわざプログラム中のデータを変えなくてもすむように、最初に「モンダイ？」、「カイトウ？」とコンピュータが聞いてきて、自分で自由に出題する問題を作れるようにしたいし、自分で問題を作るときに動詞の問題集、名詞の問題集、各レッスンごとの問題集などと目的に応じた問題集を作っていき、問題集ごとに別々のファイルにしてディスクにセーブできるようにしたい。勉強するときは、勉強したい問題集をロードするだけでわざわざ打ちこまなくてもすむからだ。そしてこれらのことをするためにディスクのファイル操作を学ぶことになるだろう(といいつつも、そこにどういう世界が待ちうけているのかまだ知らない)。

「英単語カード」が完成したら、違う教科の学習プログラム作りに移ることになるだろう。理科の学習プログラムなら、ある実験をシミュレートしてみたり、数学ならグラフをかいてみたり、へんてこな図形を描いて面積を求めてみたり、社会だと年号とそのときの出来事を「英単語カード」みたいに、1問1答形式でやってみるか、空白のある年表を示しその空白を埋めていく問題みたいのもいい。

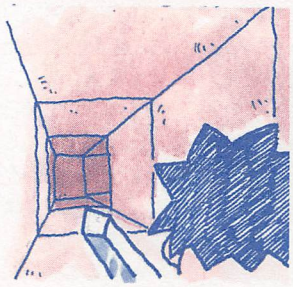
とまあ、夢は広がっていくが、とりあえずは、まだ「英単語カード」用の問題集作成プログラムを作っていかなくては……。

【担当デスクより】まだ、プログラミングの入口に立ったばかりのあっちゃんは、やりたいことと自分にできることの区別がまだついていないようです。理科の実験をシミュレートするようなプログラムがほんとうにできたら、私はあっちゃんの忠実なマネージャーになってもいい。

ダンジョンRPGの過程

番外編　「ダンジョンRPGの過程」の過程

ダンジョンRPGというプログラムは、いったいどんなものになるのだろう。担当にも、まだ予測がつかない。



読者のみんなにこのページはどんなものなのかと、今の段階までの担当の苦労話をしたいとおもう。

この企画の主旨は、ファンダムに掲載された1画面の迷路ゲームをもとに、ダンジョンRPGを作る過程を報告することで、プログラムを作成する模範演技のようなページにするハズだった。つまり「ちえ熱あっちゃん」などより少しプログラムがわかる読者を対象にしているページなわけだ。ところが担当が欲ばりなせいか、プログラムはもとの1画面からN画面、10画面へと、どんどん長くなっていった。「これで模範演技？」とおもう読者もいるだろうが、プログラムを作っていく過程では、こういうことはよくあることで、生の報告だからこそ、長くなってしまったのだ。プログラムをはじめから効率よく作るには、かなりの経験が必要になってくるし、そういうプログラムは、スパゲッティのようにこんがらかっていることが多いので理解しにくく、そこからの展開もあまり望めないことが多い。だからはじめのうちはリストの長さにとらわれずに、すなおにプログラムを作っていくほうがいい。はじめから力まかせに作っていくと、根深いバグに悩まされるハメにもなりかねない。

担当が考えるすなおなプログラムというのは、初期設定やサブルーチン、データなどがきちんとまとまっているプログラムだ。第1回の「ダンジョンRPGの過程」や「ちえ熱あっちゃん」でフローチャートを載せたのは、こういった処理ごとにまとまりのあるプログラム作りを、覚えてほしかったからだ。また、フローチャートを作っておくと、プログラム作成がおもったよりスムーズにいく。

「ダンジョンRPGの過程」に掲載されたプログラムを、ただゲームとして遊ぶだけでなく、どんどん改造してみてほしい。

目的のダンジョンRPGを作っていく段階で、担当がいまだにひっかかっているところがある。3Dダンジョン表示サブの処理がそれで、広間と格子廊を実現するために、約2画面もくってしまった。いくらわかりやすくといっても、これでは長すぎる。いくつか別の方法も試みたが、どれもスピードが遅くなってしまい、ゲームとしては大きなマイナスだ。これは他の処理にも影響していき、担当としては長さに見あった内容にせざるをえなくなっていった。

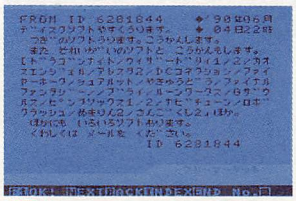
モンスターとの戦闘シーンは、そういう背景から考え出された。リストの長さ以上に、楽しめるものにしたいとおもう気持ちは、プログラムを組む人すべてにあるだろう。長くてもすなおなプログラムと、長いながらそれ以上に楽しめるプログラムの両方が、ダンジョンRPGにあることを目指して、今回の番外編を終えるとしよう。

THE LINKS INFORMATION PAGE

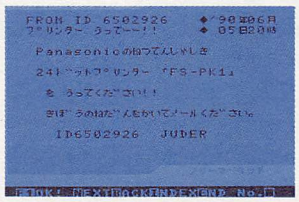
フリーマーケット開設につきアクセス集中！

ふわっと生まれ出た、売ります買いますのコーナー。これがけっこう人気が高い。注目すべし！

編集部にもずいぶんやってほしいとお便りのくる、売ります買いますのコーナー。ファミコンなんかは中古のソフト屋さんがあるのにMSXにはない。1度遊んでしまったソフトを捨てるのはもったいないし、と思ってもどうしようもない。だから誰かほしい人がいたら譲ってもいいな、と思うのは当然の気持ちだ。だが、こういうことはうっかりすると無責任になりがちで、編集部としてもみんなの良心に全面的に頼らざるえないところがあって、ずっと思案中だった。ところが、リンクスではトラブルが仮に起こったとしても会員として全員が登録されているからそんな心配はない。お互いのことをよく知っているから、ちゃんと仲介をまかせられるというわけだ。そういう心配がまったくないのはまさに天の助け。こんなに便利なコーナーはない。中古のソフトやハードを安く買えるし、遊び終わったソフトを売ることもできる。よい物件は早いもの勝ち！



↑売りたい人のメール。すごい数だね



↑こっちはほしい人。もう手に入ってるかな

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

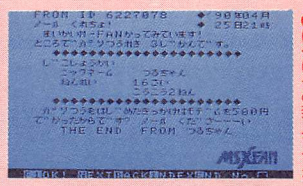
7／9 16 23 30	●チャットイベント『おーい、バブルスくん！』 Bam！　ネットのコーナーで楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行うので興味のある人はぜひ参加してみよう。9日「曲当てクイズ」、16日「ニューハーフ・チャット」、23日「夏の想い出話そっ！」、30日「2時間耐久クイズ大会」
7／10 17 24 31	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン大会 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット（自分専用のボード用便せん）をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
7／12 26	●チャット推理ゲーム『ズバリ！　そうでしょう』 クイズマスターの出すヒントを頼りに、ズバリと正解を答えてしまおう。キミは天才か、それとも秀才？
7／19	●『ハバザード3、裏技が聞けるかもチャット』 ディスクステーション8月号に入っている学園RPG『ハバザード』の作者が裏技を直伝。

※チャットイベントは、すべて夜9時スタートです。

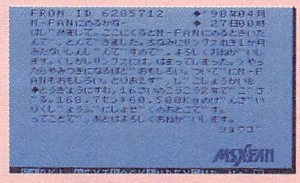
MSX・FAN-NET

●めいおう星通信●

どういう周期で書きこみが増えるのか不思議。今月はとにかくすごかった。そのなかから初メールを紹介。

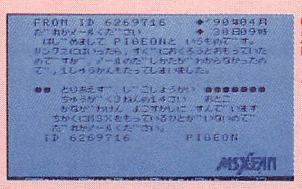


↑ほやほやの新人ですね

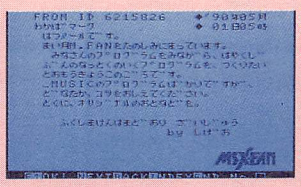


↑載りましたよ！

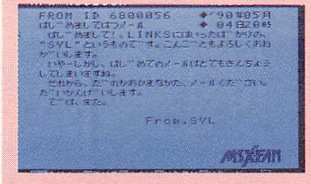
↑至宝のたて書き



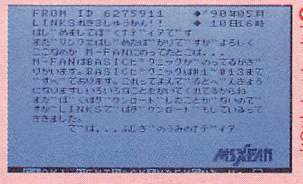
↑趣味は何かな



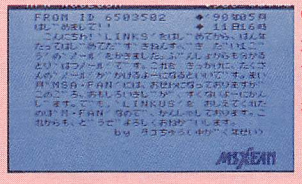
↑がんばってください！



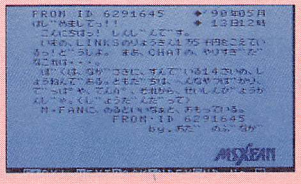
↑いまはなれたかな？



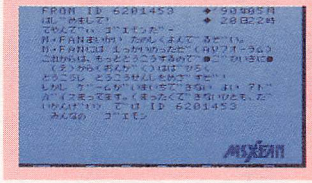
↑ナディアって女の子？



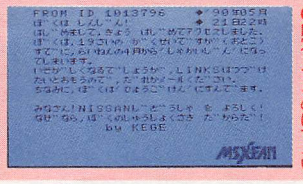
↑ご意見ありがとう



↑次回の投稿待つ！

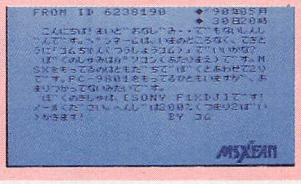


↑やっぱり雨は多いの？



↑内定してるのはすごい

↑どうも、こんにちは！



↑いよ！元気印！

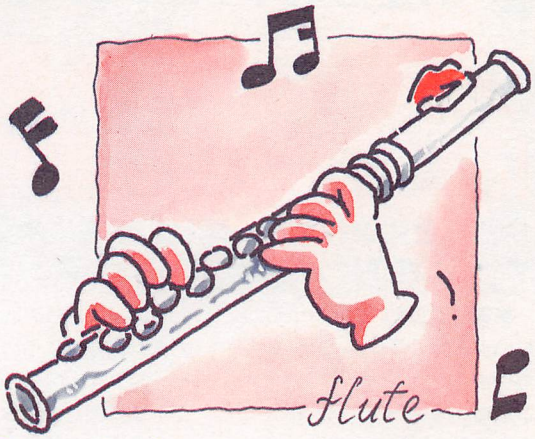
THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

このページは要♪です!

FM音楽館



ヒエー、とうれしい悲鳴をあげているのは、楽評担当の私と編集担当のFであって、いやもうたいへんな投稿量、順番に聴いていくだけで光陰矢の如く、むちゃんこ疲れまんがな。この圧倒的な投稿パワーを背景に、今月からまた4ページになりました。今回は、ちょっと長めの作品も含めて7本掲載しています。

■楽評：よっちゃん

ドラマの回想シーン
⊙滋賀県・TELLY. Bの作品⊙

水曜ドラマ劇場とか、そういった下らん大味なしょーもないサスペンス・探偵モノによく使われるような音楽のパロディとして上出来なのが、この作品。一瞬のスネアも効いてます。これは使えるなあ。天気予報だとか、ニュース番組とか、どんどんパロディにしてほしい。スターウォーズなども可。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 PLAY#2,"@3T50O7L1","@48T50O6L1","@4T5
0O4L1","@0T50O2V15L2","@16T50O7L32","T50
"
30 A$="D&D&D&D&D":B$="G&G&G&G&G
40 C$="B&B&B&B&B":D$="R2G+>C+<GBA+FAGC
50 E$="R1R1RFFFAAAG+G+G+G+1
60 F$="R1R1R1R1RHS32S32B32
70 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$:GOTO70
```

南国夜中火踊祭
⊙山口県・TWINKLEの作品⊙

南国のパワフルな祭りの音楽ということらしいこの作品、選者の弱みをよくついている。聴いていると、ちょっとヘンな感じがするかもしれないが、それは拍子が4分の4ではなく、16分の15(16分音符が1つ足らない)という半端な変拍子になっているからである。南の島にも行ってみたいなあ。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1)
20 A$="@8T150L16V11O4BCCBCCBCB4":A1$="@2
3T150L16V8O4CCGCCCACCCF+CEDC":A2$="CCCCC
CO4CCCCCCO5CCCCCCCC"
30 P$="T150M16M16M16M16S!8M8B16B16B16B16
B16":P1$="S16S16S16S16S16S16C16C16C16C16
":P2$="S16S16S16S16"
40 S1$="@23T80V15O3C1":S2$="@24T80O2V15C
1":B$="@30T150L16O2V15DDDDD8D8EEEEEE"
50 FOR I=0TO3:PLAY#2,A$:NEXTI
60 FOR I=0TO3:PLAY#2,A$,A1$:NEXTI
70 FOR I=0TO7:PLAY#2,A$,A1$,B$,P$:NEXTI
80 PLAY#2,S1$,A2$,S2$,P1$
90 PLAY#2,"","","",P2$:GOTO 60
```

ツインビーパワーアップBGM
⊙栃木県・山中久の作品⊙

おなじみ、ツインビーのベルを取った後のBGM。おやおやFM音楽館なのに、使っているのはPSGだけだ。MSX大賞期間ならではの出血大サービスだ。「今や常識のソフトエンベロープシンセドラムを使用しています」とコメントあり。ちなみに、行100をPLAY#2にしても楽しめる。

```
10 CLEAR3000:SOUND7,28:SOUND6,5
20 A$(0)="T180O4L8V15F#V14F#V15F#GG16V14
G16V15GAO5DDO4AO5DCCO4AO5DCCO4AO5DCCO4AO
5EDDO4AO5EDDO4AO5GF#":A$(1)=A$(0)
30 A$(2)="L8V15EEV15EV15DV14DV15DEEV14EE
V13EEV15DV14DV15EV14EV15EEEF#L4F#F#V14F#
F#V13F#F#":A$(3)=A$(2)
40 B1$="O3DO4DO3DO4DO3DO4DO3DO4D":B2$="O
3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4C"
50 B$(0)="T180L8V13"+B1$+B1$+B2$+B1$:B$(
1)=B$(0)
60 B$(2)=B2$+B2$+B1$+B1$:B$(3)=B$(2)
70 C1$="M1000CCM3000CM1000CCCM3000CM1000
C":C2$="M1000CCM3000CM1000CCM3000CL16CCL
8C":C$(0)="T180L8S0"+C1$+C1$+C1$+C1$:C$(
1)=C1$+C1$+C1$+C2$
80 C$(2)=C1$+C1$+C1$+"M1000CCM3000CM1000
CCM3000CCC"
90 C$(3)=C1$+C1$+C1$+"M1000CM3000CCM1000
CCM3000CCC"
100 FOR I=0TO3:PLAYA$(I),B$(I),C$(I):NEXT
:GOTO100
```

MACK・BIGORAS
⊙東京都・MACK竹中の作品⊙

すでにAVフォーラムではおなじみのMACK竹中クン、さすがです、笑わせてくれます。演奏はトランスポーズでグニョーと曲がり、PSGのピヨーッという音もサービスに付いている。シニアCエディタYと感慨にふけったのだが、いやー、若い世代の新鮮な感覚に心を洗われる思い。こういった方向で音を楽しむといったところに、MSXの意義があるんだなあと感心してるですよ、いやほんと。ま、ギャグとかユーモアとかジョークをいかに自然に取り入れるかがセンスじゃあないかと。

©コナミ

投稿大募集

FM音楽館では、MSX2+やFMパックのMSX—MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いません（でも、できればオリジナル作品がいいな）。あて先は、〒105 東京都港区新橋4—10—7 TIM MSX・FAN編集部 FM音楽館係です。採用した場合、当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞ、よろしく。

```
1 '------- ---- BIGORAS ---- -------
2 ' MACK.TAKENAKA & MACK.SOFT   1990
3 '   KAORU.KOUSAKA & TARAR.UESAKA
4 '  DEBURIN.KATOU & KINOKO.KAJIYAMA
5 '-----------------------------------
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CALLTRANSPOS
E(0):SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND2,0:SOUND3,0
20 PLAY#2,"@6T120V1505","@6T120V1005","@
12T120V1003","@14T120V1507","@20T120V150
6","T120V12"
30 '●●●●●●●●● MUSIC DATA ●●●●●●●●●●●
40 A1$="L12GDL6EDCDG3"
50 A2$="L12GDL6EDCDF3"
60 A3$="L12FCL6DC<B>L3GFE1"
70 A4$="@2705V15C1"
80 B1$="R6L12GDL6EDCDG24"
90 B2$="R6L12GDL6EDCDF24"
100 B3$="R6L12FCL6DC<B>L3GFE12"
110 B4$="@2705V15D1"
120 C1$="L12EFGEFGEFGEFGEFGE"
130 C2$="L12EEFGEEFGEEFGEEFGEEFGEEFGEEE"
140 D1$="C12C12SM12C12C12SM12C12C12SM12C
12C12SM12C12C12SM12"
150 D2$="C12C12SM12C12C12C12SMC12C12C12C
12SMC12C12C12C12SM12C12C12C12SM12C12C12C
12SM12C12C12C12SM12C12C12C12SM12C12
160 D3$="C12C12SM12C12C12C12SMC12C12C12C
12SMC12C12C12C12SM12C12
170 '●●●●●●●●● PLAY MUSIC ●●●●●●●●●●●
180 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,A1$,A1$,D1$
190 Y=305:Z=3.7:GOSUB290
200 PLAY#2,A2$,B2$,C1$,A2$,A2$,D1$
210 GOSUB290
220 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,A3$,A3$,D2$
230 Y=-604:Z=-6.2:GOSUB290
240 PLAY#2,A4$,B4$,"",A4$,A4$,D3$
250 '●●●●●●●●● SOUND DATA (PSG) ●●●●●
260 FORI=230TO0STEP-3:SOUND0,I:SOUND2,I+
2:SOUND8,15:SOUND9,15:NEXT
270 GOTO20
280 '●●●●●●●●● TRANSPOSE ●●●●●●●●●●●
290 FORI=0TOYSTEPZ:CALLTRANSPOSE(I):NEXT
:CALLTRANSPOSE(0):RETURN
```

POW

⊙三重県・梅澤雅俊の作品⊙

梅澤クンの作風もちょっと変わっている。できればいくつか紹介したいところですが、今回はこの「POW」でその片鱗を味わってみたい。

基本的な作り方としては、単純なフレーズをいくつか組み合わせてパターンを作り、それが少しずつ変化していく、という形になっている。個性があるのは、フレーズが機械的にヘン(歌って思いつくようなフレーズではない)ということと、音域・音色の組み合わせと、曲全体の構成がよく出来ているという点。マシーンならではの情感がよく出ています。次の作品にも期待しております。

```
10 'save "POW.MUS"
20 CLEAR 3000
30 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
40 PLAY#2,"T150V15@16","T150V15@31","T15
0V13@23","T150V3@A15"
50 '------------ A PART ------------
60 A0$="O4L16A8C<C>A8C<C>A+8C+<C+>A+8C+<
C+>B8D<D>B8D<D>A+8C<C+>CDE8
70 A1$="O4L16A8C<C>A8C<C>A+8C+<C+>A+8C+<
C+>B8D<D>B8D<D>C+4C+4
80 A2$="O4L8A2CC+DD+<C16R8C16>C4
90 A3$="O4L8A2CC+DD+<C16R8C16<C4
100 A4$="O5G4L12CDC+<C2>CDE+A+2"
110 A5$="O5G4L12CDC+<C2>CDE+C2"
120 '------------ B PART ------------
130 B2$=A2$+"@10O4L8CC+DE
140 B3$=A3$+"O4L8C<B+BA+
150 B4$=A3$+"O4L4F>D+@31
160 '------------ C PART ------------
170 C2$="O3L2CC+DD+
180 C3$="O3L2ED+DC+
190 C4$="O3L2C+F+A+.>D+4
200 '------------ RYTHM ------------
210 RV$="S8SM8S8SM8S8SM8S8SM8S8SM8S8SM8"
:R0$=RV$+"S8SM8S!C!16S!C!16S!H!C!8
220 R1$=RV$+"S!H!C!4S!H!C!4
230 RW$="S8SM16SM16S8SM16SM16S8SM16SM16S
8SM16SM16S8SM16SM16S8SM16SM16":R2$=RW$+"
S8SM16SM16S!H!C!16S!H!C!16S!H!C!8
240 R3$=RW$+"S!H!C!8S!H!C!16S!H!C!16S!H!
C!16S!H!C!16S!H!C!8
250 RX$="H!8H!8H!8H!8H!8H!8H!8H16M16H
16M16S!H!8S!H!M!8H!M!16R16S!H!16M!16":R4
$=RX$+"S!16H!16C!8
260 R5$=RX$+"S!H8C!B!8
270 '------------ PLAY ------------
280 FOR I=0 TO 1
290 PLAY#2,A0$,"","",R0$
300 PLAY#2,A1$,"","",R1$
310 PLAY#2,A0$,A0$,"",R2$
320 PLAY#2,A1$,A1$,"",R3$
330 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,R4$
340 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,R4$
350 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,R4$
360 PLAY#2,A3$,B4$,C4$,R5$
370 NEXT
380 PLAY#2,A4$,B2$,C2$,R4$
390 PLAY#2,A5$,B3$,C3$,R4$
400 PLAY#2,A4$,B2$,C2$,R4$
410 PLAY#2,A5$,B4$,C4$,R5$
420 GOTO 280
```

ドラゴンスレイヤー英雄伝説より

戦　闘

⊙山口県・ME-CHAの作品⊙

「2回ループ後のPSGアレンジが光る『戦闘』です。32分音符でおちるところや、TRANSPOSEでずらしている所が魅力的(?)です」と作者のコメントあり。プログラムは長めなのですが、よくできているので採用となりました。

先月号の付録「GMレビュー」ではゲーム・ミュージックのCDの総数が200を超えています。これはもう、1つの音楽ジャンルになっているわけで、ゲームミュージックならではの美意識もすでに形成されています。ME-CHAクンの作品には、こうした感覚が手際よく表現されていてカッコイイ。とは、いっても「イース」、「ドラクエ」、「グラディウス」が投稿の大半なのです。

```
10 CLEAR2000:CALLMUSIC(0,0,1,2,2,2,1,1):
CALLVOICE(@22,@24,@16,@24,@16,@33,@10,,@
4):CALLTRANSPOSE(20):T$="T112L16
20 A$="B-<B-B->B-<B-B->B-<B-B->B-<B-B->B
-<B->B-<B->":A$[1]="V15O5C<B-R16GR16F+R1
6F8E-R16C8<B32B-32A32A-32G32G-32>V13"+A$
+A$
```

©日本ファルコム

```
30 A$[2]="V14>C4&CDGF+4D4E-4D32D-32C32<B
32>CE-GB-R8B-R8B-C4.E-GF+4B-4G4G-32F32E3
2E-32CE-GB-R8B-R8B-C8
40 A$[3]="DE-F8GR16B-A-8.B-4>C8<B32B-32A
32A-32CDE-FGC<CC>C<CCC>C8DE-F8GR16B-A-8.
B-4G4G-32F32E32E-32<B>DFG<GG>G4V15@9C8.D
8
50 G$="E-8GF+4E-F+G8C8.D8E-8GF+8@5CCCDC<
B->C8.@9D8":A$[4]=G$+G$
60 A$[5]="E-8GF+4E-F+G8C8.D8E-8GF+8@5CC>
C<B-AB-C8V14@22<C>D<C>E-<C>GF+8<CCC>F<C>
E-C8<C>D<C>E-G8B-&B-4B4
70 N$="CCR16CCR16CR16":O$="O3"+N$+N$+"<A
-A-R16A-A-R16A-R16B-B-R16B-B-R16B-R16>":
A6$=O$+O$
80 B$="V14C<B-R16GR16F+R16FR16E-R16C&C4"
:C$="FR8FR8F8.>DFDB-FDC<":B$[1]="O6"+B$+
C$+C$
90 B$[2]="G2F+2G4R16G>CE-GR8GR8G<G&G2F+2
G4R16G>CEGR8GR8G>CC
100 B$[3]="E-E-FFGR16B-A-8.B-4<G&G2D4..>
C8DE-FFGR16B-A8.B-4G&G2<GR8GR16GR16<G&G4
110 H$="B-8.A4G>C<B-8G&G4B-8.A8E-8.F8.G&
G4":B$[4]=H$+H$
120 B$[5]=H$+"B-8.A4GB-AG>C8.DR16E-G8E-&
E-4F4
130 D$="DR8DR8D8.B->D<B->FD<B-F":C$[1]="
V14O5"+B$+D$+D$
140 C$[2]=">E-2E-2E-4R16E-G>CE-R8E-R8E-<
E-&E-2E-2E-4R16E-G>CE-R8E-R8E-<A-A-
150 C$[3]="B->CDDE-R16FE-8.F4E-&E-2C4..<
A-8B->CDDE-R16FE-8.F4D&D2<B-R8B-R16B-R16
E-&E-4
160 I$="G8.E-4E-GE-8E-&E-4G8.E-8C8.E-8.E
-&E-4":C$[4]=I$+I$
170 C$[5]=I$+"G8.E-&E-8CE-DCG8.GR16G>C8D
&D4D4
180 D$[1]="V15OC<B-R16GR16F+R16F8E-R16C8
C>C<C"+A$+A$
190 E$="CCE-CFE-DC8CE-CFE-DC&":D$[2]=E$+
E$+E$+"CCE-CFE-D<B-8B->D<B->F<FGA-8
200 F$="A->A-<A-8 A-A-A-A-A->A-<A-8 A-A-
A-":D$[3]=F$+">CC>C<C8 CCCCC>C<C8 CC<A-8
"+F$+"GG>G<GG>G<GG>G8 <G>G8<GR16>C8CDC
210 J$="E-CGF+8C>C<CCC>C<C8 CDCE-CGF+8C>
C<CDC<B->C8CDC":D$[4]=J$+J$
220 D$[5]=J$+"E-CGF+8C>C<CCC>C<C8 CDCE-C
C<B-8 B->B-<B-BB>B<B
230 E$[1]=A$[1]:E$[2]=A$[2]
240 E$[3]="DE-F8GR16B-A-8.B-4>C4<CDE-FGC
<CC>C<CCC>C8DE-F8GR16B-A-8.B-4G4.<B>DFG<
GG>G4V15@36C8.D8
250 L$="E-8GF+4E-F+G8C8.D8E-8GF+8V14@25C
CCDC<B->V15@36C8.D8":E$[4]=L$+L$
260 E$[5]="E-8GF+4E-F+G8C8.D8E-8GF+8V14@
25CC>C<B-AB-@22C8@0<C>D<C>E-<C>GF+8<CCC>
F<C>E-C8<C>D<C>E-G8B-&B-4B4
270 F$[1]="V12O5C<B-R16GR16F+R16F8E-R16V
15C8L32D-DE-EFG-L16V14R1R2R16L64E-DD-CE-
DD-CE-DD-CDD-C<B>DD-C<B>C<BB-A>C<BB-A>
280 F$[2]="L16R1>C4&CDGF+4D4E-4D32D-32C3
2<B-32>R2R8C4.E-GF+4B-4G8
290 F$[3]="G-32F32E32E-32R2RR8DE-F8GR16B
-A-8.B-4>C4<B32B-32A32A-32R2R8R16CDE-CDF
GA-B-A-8.B-4C8D8
300 M$="E-8GF+4E-F+G8C8.D8E-8GF+8CCCDC<B
->C8.D8":F$[4]=M$+M$
310 F$[5]="E-8GF+4E-F+G8C8.D8E-8GF+8CC>C
<B-AB-C8<C>D<C>E-<C>GF+8<CCC>F<C>E-C8<C>
D<C>E-G8B-&B-4B4
320 F6$="V14R1R1R1R2OC8<L32BB-AA-GG-FEE-
D-C<B-L16
330 F7$="V15OC1&C8D8E-8D8C8.<B-8.A-8G8.F
8R16E-2.C8.D8E-8F8.G8A-8
340 F8$="A-B-4&B-A-B->C2&C8D4C8R16D8.E-8
F8R8G2.E-GC2D4.D-32C32<B32B-32
350 '
360 PLAY#3,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
370 FORQ=0TO1:FORP=1TO5:PLAY#3,A$[P],B$[
P],C$[P],D$[P],E$[P],"","":NEXTP,Q
380 PLAY#3,A6$, "", "",A6$,"",F6$,F6$
390 PLAY#3,A6$,B$[4],C$[4],A6$,"",F7$,F7
$:PLAY#3,A6$,B$[5],C$[5],A6$,"",F8$,F8$
400 FORS=0TO1:FORR=1TO5:PLAY#3,A$[R],B$[
R],C$[R],D$[R],E$[R],F$[R],A$[R]:NEXTR,S
:GOTO370
```

ビートルズコーナー

PAPERBACK WRITER

⊙北海道・福士航知&田中一樹の作品⊙

福士&田中クンには、ビートルズヒットメドレーというユニークなものもあったのだが、ややパンチを欠いた。かんたんだったというペイパーバックライターのほうがイカしてます。タタタンていうギターの音や、フェイド・アウトが効いている。

先日、「レット・イット・ビー」というビートルズの映画を再見したのですが、もう解散間近、ジョンはヨーコとペアになっちゃうし、ポールはなんとかバンドをまとめようと空回りするし、ジョージとリンゴはいじましいし、涙を誘うものがありました。

```
10 '――――  PAPERBACK WRITER  ――――
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 CLEAR 1600:DIM A%(15):FOR I=4 TO 15
40 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
50 CALLVOICECOPY (A%,@63):DEFSTR A-H
60 DATA 0C00,0018,0000,0000,4001,FFC2
70 DATA 0000,0000,0011,FFD1,0000,0000
80 '――――  INTRO  ――――
90 H1="@5T148O5V15L8>C4.DE2E2D1.&D1T160R
1R1R1R":A1=H1+"2.<B4"
100 B1="@5T148O5V15L8>E4.F+G1.&G1&G1T160
R1R1R1R1"
110 H2="G>CDG4<G>F4<G>C4<G>C16D8.F4":C1=
"@3T148O5V15L8R1R1>B2G2G2E2T160@63O3"+H2
+"<"+H2:D1="@4T148O5V15L8R1B2B2>D2C1.T16
0@63O2"+H2+"<"+H2
120 H3="T148R1R1R1R1T160R1R1R1":F1="@33V
15O3L8"+H3+".>G16G16GY37,23Y21,2@W8Y37,2
2Y21,244@W32Y21,230@W32Y21,217@W32Y21,20
5@W32"
130 G1="V9@A15T148R1R1R1...S8T160B2.S4B8
B8S4B8B8S4B4S8B4B8S8B8B4S4H!8H!S4"
140 '――――  A PART  ――――
150 A2="@6>D4D4DDC<B>D4D4DDDEF4FF4.EDEDD
2<B>CD4DDDDC<B>D4D4D4DE"
160 B2="@3G1A1B1G1G1A1"
170 C2="@3O5B1>C1D1<B1B1>C1"
180 D2="V9<G4>D4.DED<G4>D4.DED<G4>D4.DED
<G4>D4.DED<G4>D4.DED<G4>D4.DED"
190 E2="@63T160V9L8O3G4G4.GGGG4G4.GGGG4G
4.GGGG4G4.GGGG4G4.GGGG4G4.GGG"
200 F2="<G4G4.DFG4.G4<AB>CD<G4G4.G>DG4.G
4<G>CDFG4G4.DFG4.G4DFG4"
210 H4="H!B8H8H!S8HB8H!16H!16H!B16H!16H!
S8HB8":G2=H4+H4+H4+H4+H4+H4+H4
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第9070753-001号

PAPERBACK WRITER
Words & Music by John Lennon and Paul McCartney

© Copyright 1966 for the World by NORTHERN SONGS LTD., London, England
Rights for Japan controlled by Shinko Music Publishing Co., Ltd., Tokyo
Authorized for sale in Japan only

```
220 '――――  A' PART  ――――
230 A3="F4FF4.EDEDDD<GGB4>C4C2.&C4.D4DF4
G4G1.<GB"
240 B3="B1G1R1R4.@4G4GG4B4B1.."
250 C3="D1<B1R1R4.@6G4GG4B4B1.."
260 H5="<G4>D4.DED<G4>D4.DEDG4G4G":D3=H5
+"GGGG4.GG4G4V15<"+H2
270 H6="G4G4.GGGG4G4.GGG>C4C4C":E3=H6+"C
CCC4.CC4C4V15<"+H2:E3=H6+"CCCC4.CC4C4V15
<"+H2
280 F3="G4G4.DFG4.G4EGEDC4C4<GAA+B>C4C4<
GABR8>G4G2.R1"
290 G3=H4+H4+H4+H4+"C!B4C!B2.S!16S!16S!1
6S!16S!8S!8M!16M!16M!16M!16M!8M!8"
300 '――――  B PART  ――――
310 A4=">D4DD4DC<B>D4DD4.DEF4FF4FEDEDD2R
8<B>D4DD4DC<B>D4DD4.DE"
320 B4="@3B1>C1D1<B1B1>C1"
330 C4="@3>G1A1B1G1G1A1"
340 F4="G4G4DDFG4.G4<G>C4CG4G4.DFG4.G4DF
G4G4G4.DFG4.G4EGEG"
350 '――――  B' PART  ――――
360 A5="F4FF4.EDEDDD<GGB4>C4C2.&C4.D4DF4
G4G1.."
370 B5="D1<B1R1R4.G4GG4B4B1.."
380 C5="B1G1R1R4.G4GG4B4B1.."
390 D4=H5+">C<G>CC4.CC4C4<G>CDG&G2R1"
400 E4=H6+"GCGC4.CC4C4<G>CDG&G2R1"
410 F5="G4G4.<G>CDG4G4EGEDC4C4.<GB->CC4C
4<GABR8>G4G1.."
420 G4=H4+H4+H4+H4+"C!B4C!B1.."
430 '――――  C PART  ――――
440 A6=H1+"1"
450 F6=H3+">F16GF16GF16G16F16G.FG"
460 G5="T148R1R1R1...S8T160H!B8H8H!S8HB8
H!8H8H!S8H8HB!8HB8H!S8H8H!B8HB8H!S8H8H!B
8H8H!S8HB8H!16H!16H!16H!16H!S8H8H!B8HB8H
!S8H8H!B16H!16H!B16H!16H!S8H8"
470 '――――  D PART  ――――
480 A7="V=V;R1.CDD4@V=W;D4D2.R1"
490 B6="V=V;R1.CDD4@V=W;D4<B2.R1>"
500 C6="V=V;@6O5B4.>CD2D2<@V=W;B2&B2.R4R
1"
510 D5="V=V;@6O5G4.AB2B2@V=W;G2&G2.R4R1"
520 E5="V=V;G4G4GGGGG4G4GGGG@V=W;G4G4GGG
GG4G4GGGG"
530 F7="V=V;<G4G4DDFG4.G4<AB>CD@V=W;G4G4
<G>DFG4.G4<GB>CD>"
540 G6="V=V;@A=V;"+H4+H4+"@V=W;"+H4+H4
550 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,"",F1,G1
560 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
570 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
580 PLAY#2,A4,B4,C4,D2,E2,F4,G2
590 PLAY#2,A5,B5,C5,D4,E4,F5,G4
600 PLAY#2,A6,B1,C1,D1,"",F6,G5
610 FORI=0TO3:V=15-I*5:W=127-I*42:PLAY#2
,A7,B6,C6,D5,E5,F7,G6:NEXTI
```

プログラム確認用データ

使い方は44ページ参照

●MACK・BIGORAS

1> 95	2> 78	3>230	4>233
5>136	10> 55	20> 78	30>192
40>169	50>172	60>197	70>132
80>243	90>244	100>157	110>146
120>234	130>173	140>103	150> 3
160> 30	170>217	180>197	190>135
200>215	210> 11	220>245	230>147
240>137	250>191	260>250	270>141
280>249	290>177		

●POW

10> 64	20>129	30>197	40>242
50>236	60> 48	70>250	80>237
90>235	100>198	110>251	120>238
130>237	140>145	150>110	160>240
170> 63	180> 76	190>202	200> 25
210>246	220>180	230>147	240>166
250>108	260>137	270>177	280>212
290>163	300>166	310>249	320> 2
330>161	340>176	350>161	360>194
370>143	380>163	390>178	400>163
410>196	420>152		

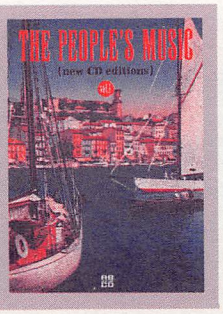
●戦闘

10>166	20>190	30>244	40> 18
50>124	60> 41	70>239	80>112
90>233	100> 48	110>147	120>158
130>242	140> 71	150>200	160> 74
170>144	180> 37	190>233	200>157
210>139	220> 86	230> 33	240>163
250> 54	260>135	270> 99	280>154
290>202	300> 22	310> 79	320> 80
330>203	340> 59	350>198	360>243
370> 49	380>241	390>158	400> 14

●PAPERBACK WRITER

10>237	20> 43	30> 25	40>216
50> 26	60>143	70> 92	80>181
90>205	100> 9	110> 62	120>183
130>254	140>244	150> 21	160> 74
170> 62	180>114	190>161	200> 27
210> 74	220>143	230>214	240>114
250> 43	260>110	270>150	280> 52
290>139	300>246	310> 46	320>239
330>255	340>205	350>145	360> 60
370> 73	380>157	390>203	400>168
410>192	420> 54	430>248	440> 91
450>255	460> 11	470>250	480> 3
490>151	500> 40	510>240	520> 4
530>187	540> 49	550>191	560>125
570>150	580>163	590>194	600>235
610>144			

音楽センスの良くなる よっちゃん おすすめCD



大衆音楽の真実(有限会社オーディブック☎03-989-4230、税込定価4000円、本屋かレコード屋で発売中)

これはまた大げさなタイトルですが、1930年から50年にかけての、世界各地でヒットしたレコードから珍しいものを集め、詳しい解説を付けたCDブックです。中身をちょっと紹介すると、アメリカのバンジョー名人(ギターが流行する前バンジョーが流行していた)やコメディアンの人気歌手(チャップリンの前身?)など全24曲。なんていろんな音楽があるんだっていうのと、おもしろいので驚いてしまう。ま、おじいちゃんの青春時代の音楽だし、音も良くはないのですが、今の音楽よりも人間臭くて生き生きしている。それに、意外なところで世界各地の音楽がつながっていたりするのにもびっくり(インドネシアのレゲエなんてのもあります)。同じような音楽ばっかり聴いていると、つい飽きちゃいそうですが、このCDを聴くと音楽の豊かなのにクラクラしてしまいます。

掲載ソフト30本のプレゼントつき!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは7月30日必着。当選者の発表は9月8日発売の本誌10月号の欄外でおこないます。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で7以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。

●6月号の当選者発表は52ページからの欄外で発表しています。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	ソリッドスネーク ……14
2	シュヴァルツシルトII ……20
3	シェナン・ドラゴン ……100
4	陽炎迷宮 ……101
5	魔導師ラルバ総集編 ……102
6	ベロンチョ身体検査 ……103
7	ディスクステーション8月号 …104
8	ピーチアップ5 ……104
9	ピンクソックス3 ……104
10	三国志II ……特別付録

〈表2〉今月号の記事

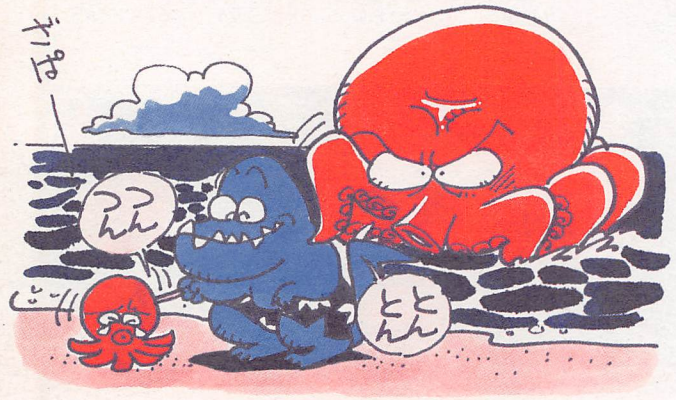
1	表紙
2	<FAN SCOOP>エメラルド・ドラゴン
3	<FAN SCOOP>ドラゴンスレイヤー英雄伝説
4	<FAN ATTACK>ソリッドスネーク
5	<FAN ATTACK>シュヴァルツシルトII
6	BASICピクニック
7	FFB
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>EDファンダム
10	<ファンダム>ファンダムパーラー
11	<ファンダム>AVフォーラム
12	LINKS INFORMATION PAGE
13	FM音楽館
14	MIDI
15	ゲーム制作講座
16	十字軍
17	FAN STRATEGY
18	記憶のラビリンス
19	<FAN NEWS>シェナン・ドラゴン
20	<FAN NEWS>陽炎迷宮
21	<FAN NEWS>魔導師ラルバ総集編
22	<FAN NEWS>ベロンチョ身体検査
23	DMfan
24	いーしょーくーはまだかいな!?
25	ON SALE
26	COMING SOON
27	FAN CLIP
28	特別付録 三国志II攻略ガイドブック

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	勝ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	勝PCエンジン
19	メガドライブファン
20	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アルバトロスII
5	アレスタ2
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	ウィザードリィII
12	F-1スピリット
13	F-1スピリット3Dスペシャル
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ガンシップ
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
23	銀河英雄伝説
24	クォース
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	クリムゾンIII
29	激突ペナントレース2
30	ゴーファーの野望〜エピソードII〜
31	サーク
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	三国志
35	三国志II
36	THEプロ野球激突ペナントレース
37	シャロム
38	ジャック・ニコラウス チャンピオンシップゴルフ
39	シュヴァルツシルト
40	シュヴァルツシルトII
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スペース・マンボウ
45	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
46	ゼロ 第4のユニット4
47	ソリッドスネーク
48	ダンジョンハンター
49	ディスクステーション各号
50	ディスクNG各号
51	ティル・ナ・ノーグ
52	デ・ジャ
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴンナイト
55	ドラゴンスピリット
56	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
57	ナビチューン
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	ハイドライド3
61	バルンバ
62	パロディウス
63	ピーチアップ各号
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	フォクシー
67	プライ上巻
68	プロ野球ファミリースタジアム
69	ポッキー
70	麻雀狂時代SPECAL PARTII
71	魔導物語1-2-3
72	魔導士ラルバ総集編
73	夢幻戦士ヴァリスII
74	ラ・ヴァルー
75	ラスト・ハルマゲドン
76	ルーンマスター
77	ルーンワース
78	ロードス島戦記
79	ロードス島戦記・福神漬
80	ロボクラッシュ



(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

(キリトリ線)

MSX・FAN8月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧　2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ (　　)

4 ハイ　イイエ　買う予定の周辺機器 [　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]　7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]　10 [1　] [2　] [3　]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩(　) ⑪

12 [1　] [2　] [3　]

13 ① ② ③ ④ ⑤

14 [　]

8月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名　　☎(　　) -

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

(学校名　　学年　　)

ドラスレ MSX 2版8月7日発売!

THE LEGEND OF HEROES

By Falcom

Dragon Slayer

The Legend Of Heroes

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ファルコムは
MSXで頑張るゾ!!

MSX2 MSX2+版
2DD VRAM128K

■RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
■MSX2／2+ ■3.5″－2DD 5枚組
■定価：¥8,700(税別)

●MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
●FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
●セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。 ●MSXは、アスキーの商標です。

■通信販売(送料無料) ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。 ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 ※ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの登録商標です。

Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION

ASCII
ASCII CORPORATION

MSX
夢をのせて400万台。

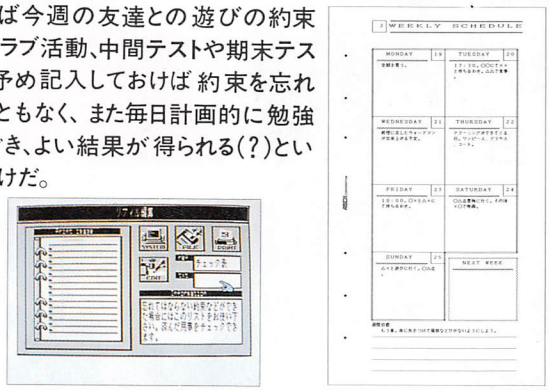
キミは学校戦士になる…？

今、企業戦士（スーパービジネスマン）の間で
使われているシステム手帳。その*フォーマットを印刷できる
ソフトがこの『かんたん手帳リフィルくん』だ。
リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、
思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで
実に64種のフォーマットが用意されている。
さらにマーク機能によりデータベースソフトとしても使える。
※フォーマット……構成、書式、形態

リフィルくんで作ったシステム手帳。キミは学校戦士になる…？

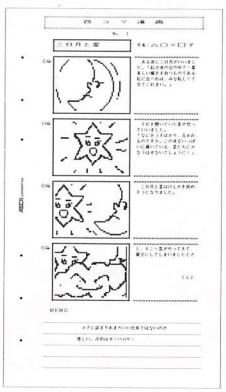
まじめなリフィルくん　週間スケジュール表

ビジネスマンの手帳はいつも仕事のスケジュールでいっぱい。たいていの人は明日の仕事の予定や取引き先との会合、会議などビッシリ予定が記されている(?)わけだ。そこで、キミにもぜひ週間のスケジュールをつけることをおススメする。たとえば今週の友達との遊びの約束やクラブ活動、中間テストや期末テストを予め記入しておけば約束を忘れることもなく、また毎日計画的に勉強ができ、よい結果が得られる(?)というわけだ。



おもしろリフィルくん　四コマまんが

最近、はやりの四コマまんが。ボクも作ってみたいんだけど絵が書けないしなぁ… なんて悩んでるキミ!
たとえ絵がヘタでもリフィルくんの機能を使えば、お絵かきツールなどでパパっと書いた絵があっというまに四コマまんがに!
いまや"手帳の中にも四コマまんが"の時代です!



かんたん手帳リフィルくん

■対応機種：MSX2［MSX2＋も可］(V-RAM128K)
3.5-2DDディスク＋1メガROM

好評発売中　定価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※24ドット以上のMSXプリンタが必要です。※マウスがあればより快適に操作できます。

うれしい♥システム手帳つき

（表示価格には消費税が別途付加されます。）

対応MSX-JEハードウェア一覧（1990年5月現在）
○MSX2 MSX2＋ ●パナソニック FS-A1WX, FS-A1WSX, FS-4600F ●ソニー HB-F1XDJ, HB-F1XV
○カートリッジ ●パナソニック FS-SR021 ●ソニー HBI-J1 ●HAL研究所 HALNOTE ●アスキー MSX-Write, MSX-Write II

MSX はアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

もものきはうす
〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601
PHONE 0722(27)7765

安田桃子です。
さて、ピーチアップ5号の
素敵な内容を紹介するね。
『女子寮めぐり・シーソーぴろんちょ』
シーソーを使って女子寮で×××なゲーム。
あ！忍び込んで、そんなことしちゃ、
いけないんだよ。
『アウターリミッツ』は本格派RPG。
でも、ちゃんと、うっふん、あっはん、
もあるそーです。
お先に初体験のコーナーは、
エルフの『FOXY』だよ。

ピーチなキスで、空を飛べるよ！

血液型を教えてって、
ハガキが来たので、
おしえたげるね。
AB型の双子座だよ。
きみとの相性はどうかな。
またおハガキちょうだいね。
そういうことで、
女の子は大切にしなくっちゃ、だめだぞ。
じゃ、またね。

7月25日(水)
3,800円 DISC 2枚組
(表示価格に消費税は含みません)

FEEL SO SHINING SUMMER

とってもピーチなディスクマガジン

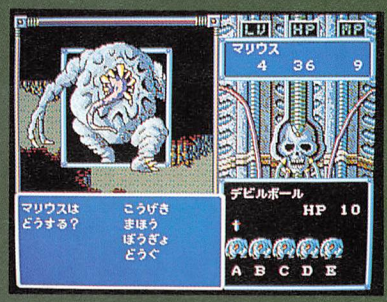
ピーチアップ FIFTHissue 5

MSX2 MSX2+
2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

ピーチアップ4号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。
通信販売もOKよ!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってね。大至急、商品を送るワ!!
PU創刊号/PU2～PU4－3,800円　消費税別

クリムゾンIII

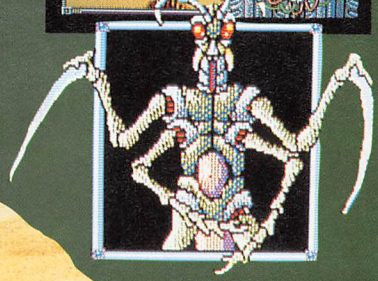


— 邪神復活 —

世界は
奇怪な動物や凶暴な怪物がうろつきまわり
絶大なる力を誇る邪神に支配されていた
しかし古代より伝わる武器を持った勇者が現れ
その魔物に立ち向かい壮絶な戦いの末
平和をとりもどした

人々を恐怖におとしいれた怪物の正体は
はるか古代に栄えた文明が創造した
超機械生命体『クリムゾン』であった

『クリムゾン』は
古代最終戦争中に量産されたが
その多くは古代文明と共に地中深く埋まってしまい
そのまま化石となるはずであった
しかしその邪悪な機械を利用して
世界征服をもくろむ愚かな人間によって
またもや悪魔は
目覚めようとしていた



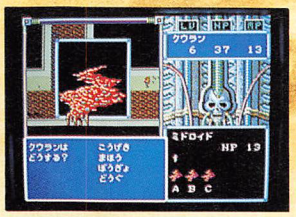
《クリムゾンIII》

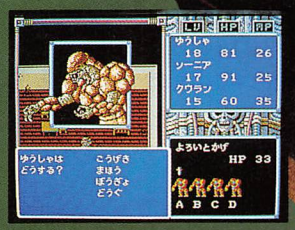
MSX2/MSX2+

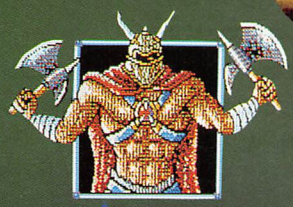
3.5"2DD(3枚組)

- 専用特製マルチボックス付き
- MSX-MUSIC(FM音源)対応
  ゲームミュージック全40曲
- ジョイスティック対応

標準価格¥8,700(税別)







発売日について

7月末ごろの予定で、準備をいたしておりますが、正確な発売日につきましては、7月23日以降、下記のユーザーサポートへお問い合せください。

■新方式マルチシナリオシステムRPG

前作クリムゾンIIで高い評価を得た、「マルチシナリオ・リンク方式」をさらにグレードアップ。複数のシナリオ同志が、連係し分離し、やがてひとつに融合していきます。

■2つの大陸と水中世界に広がるフィールド

潜水・浮上のコマンドによる水中世界の冒険だけでなく、「タストニア」・「ムーテシア」の2つの大陸にまたがる広大なゲームステージ。

■ストーリー性を重視したゲーム展開

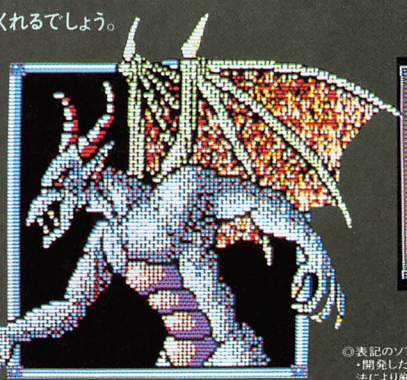
ストーリー性を重視するために、
シナリオ群は特に注意深く組み上げられ、
さらにオープニングとエンディングのアニメーションにより、
バックストーリーが解き明かされます。

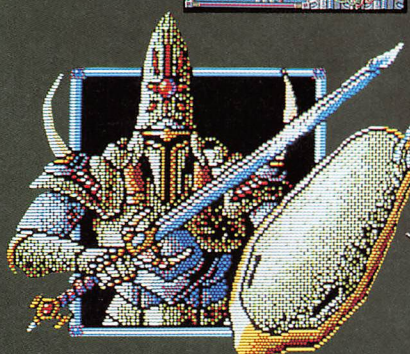
■さらにパワーアップされたビジュアルとアイテム類

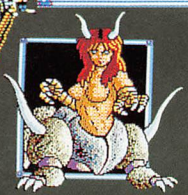
フィールドやダンジョンのマップグラフィックを一新、
さらに数多く、バラエティーに富んだ新登場のモンスターたち。
武器・防具・アイテムも大幅に増え、
魔法も一段とパワーアップしました。

■オリジナルゲームミュージック40曲

冒険の世界を演出してくれるオリジナルゲームミュージックは40曲。
バリエーションに富んだBGMが、
ゲームワールドへ引きこみ、冒険を盛り上げてくれるでしょう。







STAC

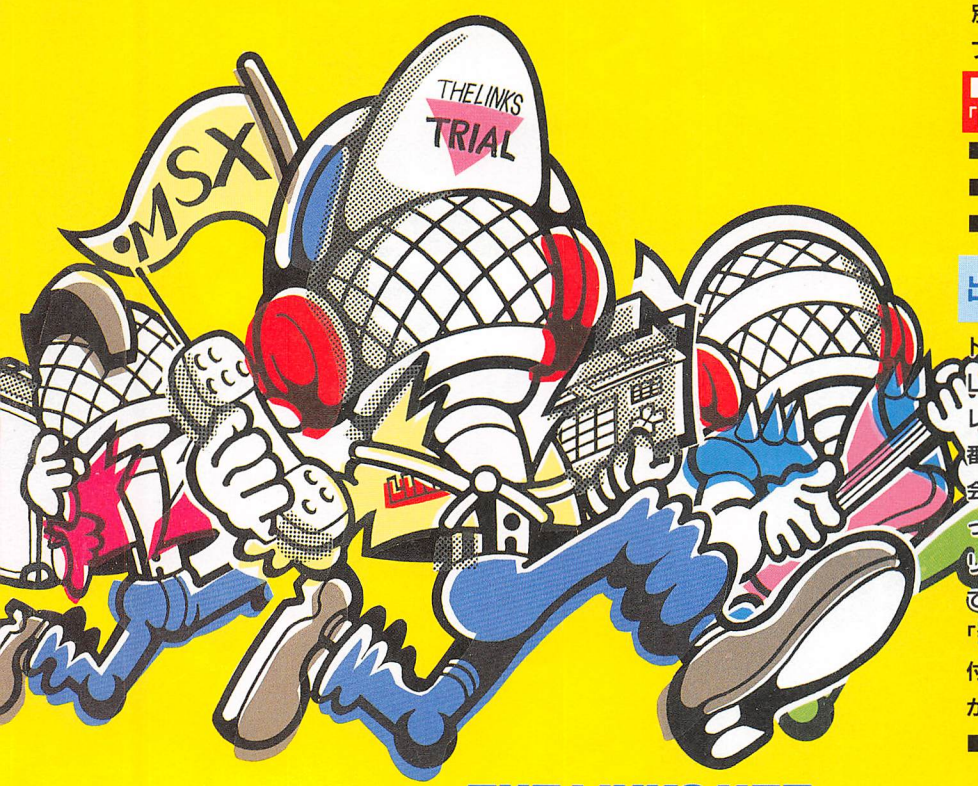
◎表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切いたしておりませんのでご注意ください。

XTALSOFT™
Personal Computer Software

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎(06)326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00

THE LINKS発
時遊空間行き—。

**今、キミが手にしたのは、
時遊空間行きの定期券。
もちろん、定期券だから、
いつでも好きな時間にtripできる。
キミは、どのSTATIONに途中下車するか!?**



打ち込みいらず、らくらくダウンロード。"オリジナル・ゲーム・ライブラリー"をつくっちゃお。

なんたって読者投稿ソフトのスグレもの100本が勢揃いだから、見逃せないよ。もちろん、ダウンロードだから、面倒な打ち込み作業とはおサラバで、キミはらくらくゲームプレイできるってわけ。
このチャンスに自分だけの、オリジナル・ゲーム・ライブラリーをつくって、コレクションを充実させよう。
この夏、THE LINKSでは、マイコンBASICマガジン別冊「MSX・MSX2プログラム大全集」ⅠとⅡに掲載のソフトを一挙にダウンロードサービス!

■ゲーム・ライブラリー
「MSX・MSX2プログラム大全集Ⅰ・Ⅱ」から100タイトル

■ゲームプラザ MSX FAN／MSXマガジン／BASICマガジン
■ネットワークAVG ファーブル／キャロット
■ミッドナイト・ラリー DATE／毎週火曜日

出会いがいっぱい待ってるよ。

ドキドキ、ワクワク"遊コミュニケーション"。THE LINKSのネットワーク内には、ドキドキ、ワクワクのプレイゾーンや出会いのシーンがいっぱい!
番組型プログラム「チャンネル0」では、"ウルトラ競馬大会"やテーマを決めたチャットイベント、また、好奇心いっぱいの女の子たち「レモン探偵団」も、楽しいオシャベリタイムを待っています。THE LINKSネットワーク内でステキな友だち(うまくいきゃ恋人!?)をみつけられる「会員プロフィール」は、顔写真のダウンロード・サービス付きで話題の的! 相手の顔がわかると、親しみも倍増だから、うれしいね。

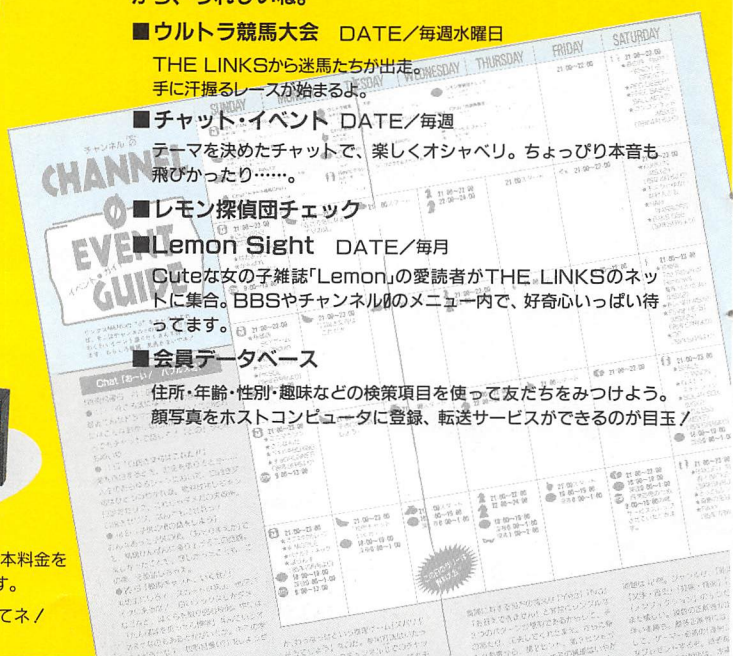
■ウルトラ競馬大会 DATE／毎週水曜日
THE LINKSから迷馬たちが出走。
手に汗握るレースが始まるよ。

■チャット・イベント DATE／毎週
テーマを決めたチャットで、楽しくオシャベリ。ちょっぴり本音も飛びかったり……。

■レモン探偵団チェック

■Lemon Sight DATE／毎月
Cuteな女の子雑誌「Lemon」の愛読者がTHE LINKSのネットに集合。BBSやチャンネル0のメニュー内で、好奇心いっぱい待ってます。

■会員データベース
住所・年齢・性別・趣味などの検索項目を使って友だちをみつけよう。
顔写真をホストコンピュータに登録、転送サービスができるのが目玉!



THE LINKS NET '90 SUMMER TRIAL CAMPAIGN

トライアル・キャンペーン

**モデムプレゼントに
ゲームトライアルカードもついてくる!**

'90年夏のキャンペーンプレゼントは、スゴイぞ! 読者のみなさん、先着100名様に、THE LINKS専用モデムをプレゼント。 このモデムプレゼントに当選された方は、月間基本料金500円の6カ月分、3000円の前払いのみで、THE LINKSの会員として、6カ月間アクセスできるんだから、これを逃すテはないよ。
さらに、キャンペーン期間中の特典として、入会後6カ月のあいだ、月間基本料金を超えるアクセス時間に使っていただける、アクセス・トライアルカードが付いています。

キャンペーン期間／1990年7月末まで

入会費、年会費は一切不要。6カ月終了後も、毎月の基本料金をお支払いいただければ、継続して会員扱いとなります。

角の申込み券をハガキに貼ってザ・リンクスまで送ってネ!

申込MF8
日本テレネット株式会社
〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548
ナショナルビル3F ザ・リンクス事業部
お問い合わせ／0120-251-063

7月13日新発売

「ロードス島戦記」をお持ちでない方にも、存分にお楽しみいただけます。

ロードス島戦記 福神漬

ふくじんづけ

「ロードス島戦記」のいろいろなおいしさをいっぱい詰め込んだお楽しみパックです。

- 16 & 25パズル
- タクティカルゲーム
- サウンドギャラリー
- 水野良のQ & A

MSX2/MSX2+
VRAM 128K
2DD

標準価格3,800円

※画面写真はPC-9801版です。

C Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE
MSX マークはアスキーの商標です。

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします。その他の時間と土・日・祝日はまるまる、24時間録音もできるテープサービスです。

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

第一志望へ一気合格！ーランク上もねらってみよう！

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための必勝の記憶術

〈通信指導〉

小学5・6年生のための「ジュニアコース」
社会人のための「一般コース」もあります。

記憶術に出逢えて本当に良かった！

京都市　水沢　葵（高2）

記憶術をマスターしてからのテストはすごかったです。世界史の暗記が2日で済み、化学、数学の公式を3日で終わらせ、英単語を一日で暗記してしまいました。そして残った時間で国語も充分勉強できたので、当然成績は大アップ。クラスのみんなが〝なぜ？〟という不思議そうな顔をするので、私は思わず吹き出してしまいました。来年はいよいよ大学受験。記憶術を頼りに頑張ります。

一時間で数十の歴史年号を暗記！

宮崎県　山村貴史（中3）

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

大学受験・高校受験・ジュニアコース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記
英単語なら一時間で最低50は忘れないところだ。

キミ知ってる？　受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこう
いち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分かる〜い調子で憶えられる。

だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!?

どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

この信じられないような、暗記術が君のものになる!!

- 歴史年表くらいなら、カンタンに丸暗記！
- 周期律表なんて試験直前でもアッサリOK！
- 理数系の公式なんかは遊び感覚でラクラク！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！

……etc

➡ 今なら右のハガキで記憶術がわかる

案内書無料プレゼント

東京カルチャーセンター

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3

東京 03(317)2811

〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1253

差出有効期間
平成3年12月
31日まで

切手は
いりません

164-00

006

東京都中野局
私書箱第1号
（杉並区高円寺南1－33－3）
東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

MSX・FAN(588G)

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ			
氏名		年令	
フリガナ			
住所			
電話	市外局番 （ ）	郵便番号	

●大学受験コース ●高校受験コース ●一般コース ●ジュニアコース
（希望のコースをマルで囲んで下さい）

キリトリ線

ま、まるで奇跡だッ!!

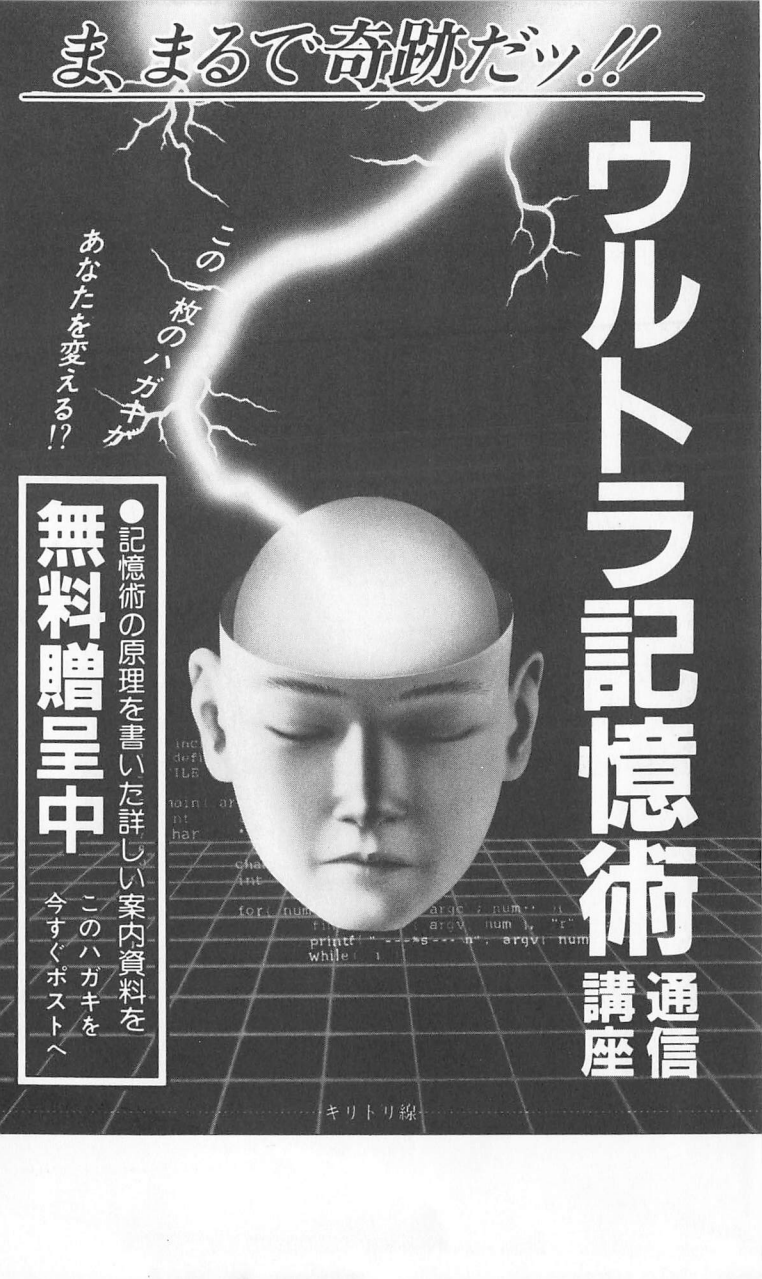
ウルトラ記憶術 通信講座

この一枚のハガキがあなたを変える!?

●記憶術の原理を書いた詳しい案内資料を

無料贈呈中

このハガキを今すぐポストへ



キリトリ線

TOKUMAアニメビデオえほん

はないちもんめ

第3話　峠についた赤い郵便受け
第4話　みえなくたってともだち

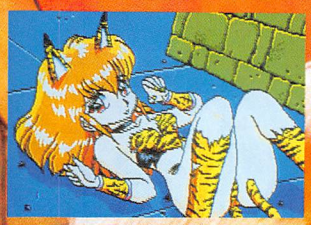
6月下旬発売　カラー30分　ステレオHiFi
税込￥2800

●発行・発売/徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231

あの、シェナンドラゴンが、君のMSXに、ついに登場。

Shenan Dragon

シェナン・ドラゴン



たくさんのご応募、本当にありがとうございました！

●「このモンスターが欲しい！」（MSX・マガジン掲載）・「あのモンスターが欲しい！」（MSX・FAN掲載）で、各編集部にご協力をいただいて募集した、MSX2版の『シェナン・ドラゴン』モンスター採用者を発表しま〜す!!

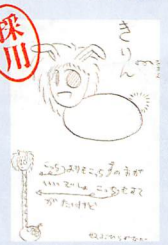
●採用者には『シェナン・ドラゴン』ゲームソフトと神威先生のカラー色紙、残念賞には『シェナン・ドラゴン』デモソフト、応募者全員には特製グッズをプレゼントいたします。

（ご協力いただきました各編集部、ならびにご応募下さいました方々に、この場をかりてお礼申し上げます。テクノポリスソフト・スタッフ一同。）

採用

Ⓐ愛知県・石川弘之様「ワービー」

採用



Ⓑ茨城県・羽鳥喜代志様「ワーキリン」

●神威先生筆だと、こうなる。

（Ⓐ「あのモンスター」・Ⓑ「このモンスター」）

Ⓐ東京都・山下滋宏様

Ⓑ大阪府・喜納正秋様

Ⓑ静岡県・勝又裕之様

Ⓐ奈良県・福島浩様

これがうわさのRPGカードゲームだ!!

さらわれた王女は、敵の王との婚礼を前に、何かを待っている…男性または女性の勇者となって王女を救うか、王女その人となり敵の手から逃れるか？この世界に入るとき、きみは3つの姿を自由に選択できる。また、新システム、カードゲーム方式が楽しさに拍車をかけるぞ。

テクノポリスソフトが自信を持っておくる〝シェナン・ドラゴン〟。挑むのはきみだ！

新発売

MSX 2/2+ 3.5″2DD2枚組・¥6,800（税別）

通信販売のご案内　お近くのお店でお求めになれないときは通販で!!

●通販をお申し込みになるときは商品名、機種名、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価＋手数料200円（消費税を含む）をそえて、現金書留にてお申し込み下さい。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM通販係
TEL.03-431-1627　FAX.03-459-1748

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT　徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0834

新シリーズ第2弾の
広告マンガ

〔裸の大将版〕エレキE田くん

佐藤 元
＋テクノポリス編集部

お兄ちゃん
ついに
完成した
のね！

プロミスト
ランド
の面白さに
RYU
のスリル！

しかも
DE・JA &
うろつき童子
ストーリーブック
が特別付録で付く
究極のソフト！

テクノポリスだぁ!!

それが
……

バァー

……

お兄ちゃん
それなら
毎月8日に発売
してるよ…

ソフトじゃないし

こりゃ
お兄ちゃん
一本
とられた
ナァ…

今日も日本は平和である

テクノポリス

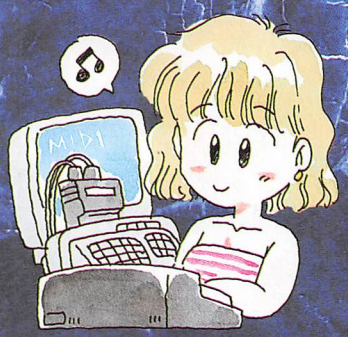
8月号好評発売中！

特別定価580円　徳間書店

MIDIがわかって、楽しくなるコンピュータミュージック入門

短期集中連載!!

MIDI



最終回

半年のあいだMIDIのいろいろなお話しをおとどけしてきたこのコーナーも、ついに最終回になった。最後にみんなからの質問に答えながら、MIDIのおもしろさをもう1度チェックするぞ!!

文：古山俊一

さてあらためて、MIDIってどんなものだったのだろう

「MIDIとはなにか」ということが質問として来ています。そういう名前の機械や楽器があるのかという誤解もあったようですので、MIDIについてもう一度おさらいしてみましょう。MIDIは、電子楽器やコンピュータのあいだで、情報の受け渡しをするために決められた規格です。このMIDI規格は世界共通で、MIDI端子のついた電子楽器やコンピュータなどはどこの国、どこのメーカーのものでもMIDIコードで接続して演奏できます。MIDI端子は5つのピンのあるDIN端子で、ここからMIDI信号を受信、送信します。MIDI信号はデジタル信号で、さまざまな情報がこの中にふくまれ、大別すると演奏のための音色や音程などの情報であるチャンネルメッセージと、いくつもの楽器を同時に使ったりするためのシステムメッセージがあります。MIDIを活用して楽器やコンピュータを接続し、音楽を製作するシステムをMIDIシステムと呼び、コンピュータを中心に音源モジュールなどを使って音楽を作ることをデスクトップミュージックといいます。MSXにMIDIサウルスと音源モジュールを接続すれば、シンプルなデスクトップミュージックシステムが完成するわけです。

Q&Aでもう一度確認。MIDIってこんなに楽しいのだ!

MIDIって音を出すものでしょ?

Q **MIDIサウルスでいままでよりいい音が出るって、本当ですか。**

A MIDIは、楽器やコンピュータをつなぐための規格のことですから、MIDI自体が音を出すのではなく、人間でいえば「ことば」に相当します。コンピュータから楽器に「こんな音を出してくれ」というと楽器は「わかりました」と音を出します。ただし、ことばには文法があるようにMIDIにも約束があり、それを覚えることは必要です。MIDIサウルスは、MSXから楽器に音楽情報をつたえる通訳の役割をするものですから、これで音楽を楽しむには、MSXの話し相手になるMIDI楽器が別に必要です。音色は音源になる楽器で変わりますがMSXのFM音源の何倍もの種類の音をより良い音質で同時に数多く使えます。

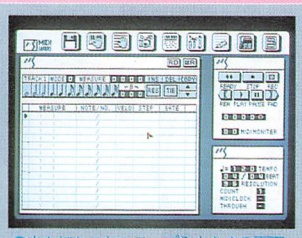
MIDIってプログラムでも使えるの?

Q **プログラム制作が趣味です。BASIC上でMIDIは使えますか。**

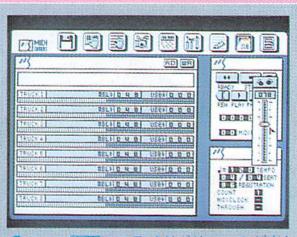
A 以前、ヤマハから発売されていたSFG-05という音源内蔵カートリッジとミュージックマクロというソフトを使えば、PLAY文でMIDI情報を送信することができました。これを使えば自作のBASICプログラムでMIDIを楽しむことができましたが、現在は発売されていません。MIDIサウルスのインターフェイスを使ってBASICのプログラムのソフトを作るにはインターフェイスに対するBASICの拡張コマンドやMMLなどが発表されなければ無理ですが、MIDIサウルスを開発しているビッツーに聞いたところ、いまのところはそういったソフトは考えていないということです。

MIDIサウルス最新情報!

さてあいもかわらず開発がおくれぎみでビッツーの担当さんも平あやまりしていたMIDIサウルス。現在7月15日の発売をめざしてがんばっているそうです。編集部にとどいた最新サンプルでは先月号にのったもの以外にステップ入力やツール機能などの画面が完成しサブコマンドのスライドボリュームもできていました。次号には完成版の情報をお伝えできるでしょう。



音を打ちこむステップ入力をする画面



ツール画面にスライドボリュームが出た

プロの人もMIDIを使ってるんでしょ？

Q **プロのバンドのMIDIの活用のしかたのお話が聞きたいです。**

A 現在、レーコディングスタジオなどで、MIDIを使っていないところはないでしょうね。みなさんの聴いているCD、テレビやラジオの音楽、そしてライブステージでもMIDIは活躍しています。レコーディングでは、多重録音をするのに便利なマルチトラックレコーダに、楽器の音を録音していきます。シンセサイザやサンプラを演奏するにはコンピュータやシーケンサまた複数の楽器を１人でコントロールするためのマザーキーボードなどがMIDIで接続されて使われます。曲を作るときにはドラムやベース、リフなどくりかえしの多いパートにMIDIの機能がよく使われています。最近流行しているリミックスもサンプラやシーケンサなしには行えないでしょう。

MIDIシンセっておもしろい音もあるんでしょ？

Q **シンセサイザは、リアルな音色を出すほかにどんな音が出せますか。**

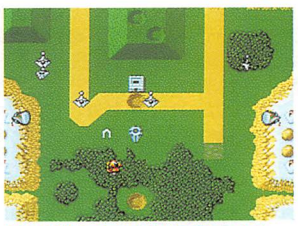
A 最近のデジタル楽器ではギターやバイオリンなどのアコースティックな原音に近い音が出せる機種が主流ですが、たまにはへんな音や不思議な音を使ってみたいと思うでしょう。シンセサイザ機能のある楽器（デジタルピアノなどの一部の楽器以外にはたいがいついているようです）ではこれを活用すると、もとの音とはかけはなれた不思議な音を作れます。たとえば、ある音色の音程をすごく上げたり下げたりしてみましょう。ソプラノのベースギターなんて、どんな音かちょっと想像でませんね。ピッチエンベロープやＬＦＯの機能を使って音をブルブルふるわせてみたり、音の変化のパターンをレゾナンスやエンベロープの設定でかえてみても、もとの音からかけはなれた不思議な音になるでしょう。こういった音色の作成には、音色エディタソフトを使うと画面で見ながらコントロールができて、大変便利です。また、楽器にはじめから用意されているプリセット音の中にも、いろいろなイメージ音が用意されています。

MIDI対応のゲームが出るんだよね？

Q **MIDI対応のゲームが出るそうですが、どんなゲームなんですか。**

A ビッツーのお話によるとまず、７月下旬ごろには、MIDIを使ったままでより迫力あるBGMを聞けるようになるビッツーのシューティングゲーム『ファミクルパロディック２』が、カシオのCSM-１（27700円）、カワイのPHm（38000円）、ローランドのMT-32（64000円）の３機種を標準音源として発売の予定で、その後もつぎつぎとMIDI対応のゲームが出るそうです。

標準音源CSM-１は27700円と低価格



MID対応ファミクルパロディック２

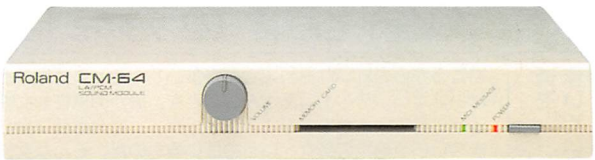
MIDIシンセが欲しいと思うんだけど？

Q **思いきってシンセを買いたいのですが、良い楽器を教えてください。**

A シンセサイザは、使う人の好みや使う目的、予算などを考えて選ばなくてはなりません。最近のシンセサイザで私が実際に使って気にいっているものは、ローランドのD-70や、コルグのＴ３というところでしょうか。楽器を置くスペースなどに問題がなければ、最初に購入するシンセサイザはキーボードつきのものが便利です。パネル面積が広く、操作するときもあつかいやすいでしょう。音源モジュールに比べるとちょっと高いですけれど、それだけのことはあります。場所がなかったり、キーボードがいらないと思う人には音源モジュールのほうがいいでしょう。予算がゆるせば、ローランドのCM-64、あるいはナニワ楽器から出ているプロテウスのように、リアルな音もシンセサウンドも演奏できてマルチティンバーのシンセサイザがおすすめです。

現在ローランドの最高機種になっているＤ-70シンセサイザ。価格は250000円

ベストセラーのＭＩの上をいく、コルグの新鋭機Ｔ３。価格320000円



ローランドＣＭ-64は、音源モジュールとしてはピカイチ。価格129000円

MIDIのこと、わかったかな？

MIDIとMIDIの周辺の楽器などについて連載してきたこのコーナーは、今回でひとまず終了です。キーボードはひけないけれど、かっこいいシンセサウンドの演奏をしてみたかったあなた。MSXのゲームミュージックに不満があったあなた。楽器なんてぜんぜん興味なかったけど、なんだかMIDIっておもしろそうだと思ったあなた。そしてMSXが大好きで、新しいことができればいいなあと思っていたあなたにとって、MIDIはとても楽しいものになるでしょう。これからもMIDIとMSXのおもしろ情報を載せていきたいと思いますので、お楽しみに。なおMIDIやMIDIサウルスについての質問や意見がありましたらMSX・FAN編集部の「MIDI御意見箱」までお送りください。

ゲーム制作講座

講師　飯島健男
第4回

今回は、アイデアについて話をしよう。アイデアは日頃からの蓄積でおもしろいように浮かんでくるもの。才能なんて関係ない。何事も努力だ。ただ、どうやって努力したらいいのか迷っている人が多いだけのこと。努力の仕方教えます！

アイデアがなければ始まらない！

アイデアとかんたんにいっても、実際にはそうかんたんに浮かんでくるものではない。かんたんに浮かばないからアイデアなわけだし、ありがたみがあるというものだ。アイデアとは皮肉なもので、どんなに必死に考えても浮かばないときは浮かばないのだから困る。それとは逆に、ほかのことをやっていてどうでもいいようなときにおもしろいアイデアを思いついたりしてしまうものだ。

これは試験なんかとはまったく別ものなのだ。必死に一夜漬けで詰めこめるだけ詰めこむというパターンの暗記しまくりものとは違う。泥縄でその場をしのぐということがまったく通用しない。ようするにたんなる毎日の積み重ねをするという対策が使えないのである。

では、すばらしいアイデアとは自然に思いつくまでじっと我慢の子で待っていればいいのか。答えはもちろんノー。よりよいアイデアを考え出すための訓練方法は存在するのだ。脳みそをふだんからもんでおいて、活性化させていつでも対応できるように準備させておくわけね。

この訓練方法をまとめたものが下の表。どう？　意外にいろんなところにころがっているものでしょ。ふだんの日常生活を送りながらでも充分活用できるものばかりだ。あまりにバカらしいものから、そうかんたんにできないものまでいろいろある。これは決して冗談半分で書いたものではない。私がいつも用いているものばかりだ。この習慣を身につけてしまえば、役に立つものばかりだぞ。とりあえず自分にできそうなものから、ムリをせず入っていこう。

はっきりいって、どんな世界でもトップをとる者を支えているのは才能ではない。努力だ。努力の積み重ねで才能は開花する。クサイ話をしていると思うかもしれないが、ほんとうだぞ。才能はどんな人間にだってあるのだ。ないと思っている人は、自分がそう思いこんでいるだけで、ほんとうに才能がないわけではないのだ。

「Aくんは才能があっていいよな。ぼくにすこしでも才能があればなあ」などというのは、なまけ者のいうことだ。そんなこという暇があったら、すこしでも努力することだ。何をするにしろ、そのほうが自分のためだぞ。とにかく暇な時間をどう活かすかで差というものが出てくるのだ。ただ単純にボーッと過ごすだけではもったいない。通学時間だとか、人を待っている時間だとか、こういったすこしのあき時間を有効に生かせ！　これがけっこう決め手となるのである。

さて、訓練は日夜おこたらないものとして、しだいに脳みそがこなれてきて、柔軟な発想ができるようになったら、さっそく行動開始だ。アイデアをしぼり出そう、というよりもこの状態になったら、自然にアイデア

アイデアの発見は、こうして訓練しろ！

道を歩いていて	むこうからきれいなおねえさんが歩いてくる。ここでみとれていてはいけない。そのおねえさんのことを、ほかの男性や女性がどういう目で見ているかをすかさずチェック！　ほんとうに振り返ってしまうという絶世の美女というのはいるものだ。そんな女性を見つけたら、後をつけていっても損はない。しかし、あくまでもその女性	を見るのではなく、まわりの反応を見るのだぞ。同じように、変なかっこうをしたお兄さんや、珍しいものを見たら、同様の行動をとろう。ただし、変質者と間違えられても、私はいっさいの責任をとらないから、そのつもりで。
電車やバスのなかで	こんなに訓練に適したところはない。まず、車内の広告。グルッとみまわしてパッと目をひくものに注目。その広告の色使いやデザインなどを見て、どうして目立つのか分析しよう。さらに、週刊誌などの広告にあるずらっとならんだ見出しをよく読んでおこう。見出しはおもしろくみえるようにけっこうハデに書いてある。その見出しからどんな内容なのかを想像し、後で実際に読んで確かめよう。そして、今度は逆にその内容から、自分なりの見出しを考えてみる	のだ。また、通勤通学時だったら、毎日同じ車両に乗るようにして、広告がどういったサイクルで変化していくのかチェックするのもよい。広告によって基本的なサイクルが違うから、洞察力の訓練にもなるぞ。また、ここでも目立つ人がいたらここでもチェック。道とは違って、車内ではその人の動作などを細かいところまでチェックできるぞ。さらに、おもしろそうな話をしている人がいれば聞き耳をたてて盗み聞きだ。けっこう新しい情報が入ったりするものだ。
家のなかで	ふだんとなんら変わらない家でも訓練はできるぞ。暇なときなどパッと目についたものに関していろいろ考えてみよう。たとえば柱。その柱にどれくらい傷があるのか、どうやって作られたのか、何の	木なのか。また、その柱にまつわる話を自分で勝手にでっちあげてつくってしまうのもよい。思いもよらぬ名作が生まれるかもしれないぞ。とにかく、材料はどこにでもころがっているのだ。
人と話しているときに	この際、友だちなどの仲のいい人にも犠牲になってもらおう。突然わけのわからないことをいい出したり、意味のない行動をとったりして相手の反応をみよう。わけのわからない行動をすればするほど、相手の反応もおもしろいものになっていく。ただし、これには多少	の演技力がともなうぞ。また、友だちを失ったり、変なうわさがたったりしても我慢しろ。おおいなる野望をかなえるためには、犠牲はつきものなのだ。へっちゃら、へっちゃら。

※まあ、こんなところだな。以上を基本にして自分なりにアレンジするのもよいだろう。まじめにつづけていけば、アイデアなんておもしろいようにバンバン出てくる。たたけよ、さらば開かれん。がんばってほしいぞ。

は浮かんでくるものなのだ。しこたま考えた後に浮かぶのはほんとうのアイデアではない。ふだん、どれだけ短いサイクルでアイデアを連発的に生みだせるかが重要なのだ。アイデアは新鮮なほど、そしていろいろあったほうがおもしろい。単発的で一本勝負的なものは、結局ひとりよがりでおもしろくない。だからこそ、連発的なアイデアが生まれる状態が必要なのである。

そして、アイデアを思いついたら、忘れないうちにメモをとっておこう。このメモがゆくゆくはキミ自身の最高の宝物になるはずだ。そのアイデアをすぐに使うかどうかは別にして、とにかくどんどん蓄積していこう。これには時間がかかるのだ。1週間や2週間かそこらでできるものではない。それこそ何年もかかるのだ。私も10年以上ためこんでいる。もうノート何冊にもなった。でも、これはいままで誰にも見せたことがない。なんていったって、自分の大事な財産だからね。そんなもの、人に見せて自慢するのもイヤだし恥ずかしい。たぶん、一生人には見せないだろうな。

そして、何年かたち、むかし思いついたアイデアをひっぱり出してみる。このとき、ああ、むかしはこんなことを考えていたんだなあ、とかこれが浮かんだときはあのときだったなあ、などと感傷にひたっているだけではいけない。あくまでそのアイデアが使えるものかどうかを判断する厳しい審査員の目で、突き放してみるのだ。

すると、おもしろいことに気づく。ある一定のサイクルで、アイデアのパターンが変化しているのだ。これは、性格的な変化や大きな人生の岐路を境にして多く見られる。たとえば、ある一定の時期は、ストーリー中の登場人物を、誰でもかれでも殺しまくっていた。だが、別の時期は、誰ひとりとして殺さないのだ。そんな話が、何本もあったりする。また、ギャグ路線にメチャクチャこだわっていた時期があると思えば、到底理解できないようなむずかしい精神論をとなえまくっていた時期もある。

もちろん、このメモ(私の場合はノート)に書かれているアイデアをそのまま使うことなど、滅多にない。これらを眺めまわしていると、さらにそのアイデアから一歩前進させたアイデアが生まれるのだ。さらに、書いているときには思いもよらないことだが、これらのアイデアを4つ、5つとくっつけ合わせ、まったく別のものに作り変えてしまったりする。もちろん、アイデアなわけだから、企画書でもないし、思いつくまま書きなぐっているので、何ページにもおよぶものもあれば、2〜3行のものもある。ストーリー的なものもあれば、ゲーム・システム的なものもある。とにかく、なんでもある。実際、私が手掛けてきたゲームは、このノートにかなり助けてもらっているのだ。

『抜忍伝説』や『ラスト・ハルマゲドン』は、いきなり思いついたアイデアをもとに、このノートから使えそうなものをいくつか選び出し、トッピングした。『ブライ』は、完全にノートから集めたアイデアのごった煮的集大成だ。さらに、現在手掛けている『刺殺忍暗夜行』(発売日はまだ未定だよ)は、1年ほどまえに書いた約200枚におよぶプレ・ストーリーをもとにして制作中である。こうやって考えてみると、自分がいままで作ってきたゲームに、どれほどアイデアの蓄積が役だっていることか。

私は、ゲームデザイナーを目指すなら、絶対にこの「アイデア蓄積メモ帳」を作ることをおすすめする。プロになってしまうと、どれだけ練りこんだアイデアをもっているかどうかが、重要視される。とにかく、思いつきのみで、ゲームを作っていくことだけは避けてほしい。まずは、とにかくアイデアの蓄積なのである。

最後に一言。このコーナーあてにたくさんの手紙が届いた。応援のお便りや、具体的な質問、さらにはゲームのシナリオまでいろいろあった。今回そのいくつかを紹介しようと思ったのだが、わけあってできない。頼む!

お願いだからもうすこしていねいに書いてくれ。読んでいるぶんにはなんとか意味がわかるのだが、誌上で紹介するとなると非常にわかりにくい。ほんとうにゲームデザイナーを目指すのなら、接続詞の使い方や文章の構成などはできるだけきちんと読みなおしてからね。これは最低条件だぞ。

次回のお題

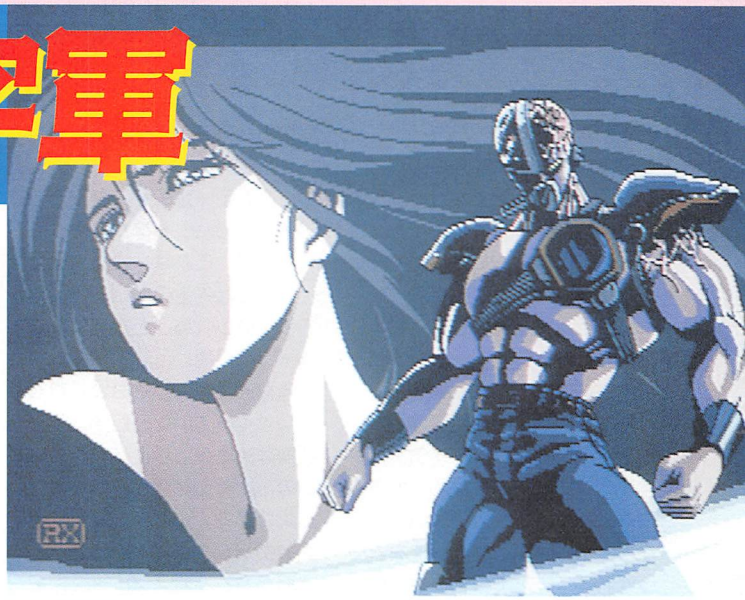
次回もアイデアの話はまだまだつづくぞ。どんなにすばらしいアイデアが浮かんだって、それをうまく活かさなくては意味がない。奇抜なものに走ったり、アイデアのみが突っ走ってほかの部分がついていっていなかったらしょうがない。そして、今回紹介したアイデアの蓄積のなかから、複数のアイデアをいかにくっつけていくかなど、具体的な話をしていくぞ。期待していてくれ!

シナリオ募集

このコーナーでは、励ましのお便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ!あて先は〒105 東京都港区新橋4−10−7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係>。

新コーナー空想科学読本もよろしくね、の

ゲーム十字軍



今月のトビラ

「スモーク立ちこめる暗闇のなかで立っているサイバーなおっちゃんです」とは元のイラストを送ってきてくれた〝ばるごん〟くん。そこにプロの意地で幻想的に女の人の背景を加えたのは梅麿RX。今回のビッツーCG講座は売れっ子CGライター梅麿RXの1日を追跡します。そのほか、ビッツーCGチームが選考する「勝ち抜きCGコンテスト」の新コーナーもはじまりました。なかなかの力作ぞろいで、驚いています。そのほかのコーナーも盛りたくさんです。

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

あなたはこんなことできますか　6月号P－－－の「あなたはこんなことできますか（FFB）」のイラストで編集部の人が写真を送れ（できる人）と書いてあったので、送れば何かもらえる、と思い、ぼくはカメラを用意してがんばった。すると、（パキッと）折れたのだ（もちろん親指）。こんなみじめなぼくに哀れみを感じるのなら、何かください。P・S・医者に「どうした？」と聞かれても、理由が恥ずかしくて「いつの間にか折れた」といっています。（奈良県／高橋賢・？歳）☆ウソつけ！　といいたいところだけど、10万分の1の確率で本当のことかもしれないので……うーん。

ゲームのぞき穴

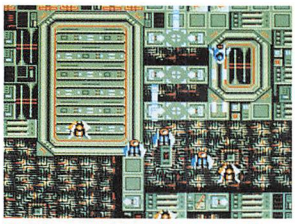
■ピーチアップ3

激ムズシューティングにあった面セレクト技

究極ピーチで、（F1）を押しながらゲームをはじめるとステージ2に、（F2）を押してはじめるとステージ3に面セレクトできます。ファンクションキーを押す時間の長さによって自機の数が決まるみたいです。

（静岡県／勝呂晃・？歳）

☆結構難しいシューティングなので、この技は非常にありがたいといえよう（なにえらそうにいってるんだか）。究極ピーチって、名前とボンバーがつかえるところ以外は究極タイガーと似ても似つかないシロモノだ。



面セレクトしてもむずいものはむずい

■フォクシー

面セレクトでエンディングまで一気（死語）だ

ディスクAを（CTRL）と（SELECT）を押しながら立ちあげるとステージ1から10までが選択できます。そしてもう1回（SELECT）を押すとステージ11から16とエンディングが表示されるので好きなところにカーソルを合わせて（RETURN）を押せば選択されたステージをはじめられます。

（福岡県／伊村茂・？歳）

☆今月はフォクシーの桃色図鑑もあるから楽しんでね。

好きなステージから始められる

エンディングまでばっちりだ

■ブライ上巻

まだ、あった隠しショップ。いったい、いくつ

7月号の隠しショップのほかにガンマの町の東のほうの扉のない家に防具が売っているんだよん。

（大阪府／るんるん・13歳）

☆ここはかなりいいもの売ってるんだよね、ごめんなさい。全部チェックしたはずだったんだけど……。ブライの担当者にも聞いたんだけど……ねえ。おかしいなあ（と担当者のほうを見る。汗をかきながらなにも関係なかったように仕事を始める担当者）気がつかなかったということでゆるしてちょんまげ。

回転扉がくるっと回るとあるのだな

■SDスナッチャー

たまに名前を変えて遊ぶのもおつなもんだな

まずフォーマットしたディスクを用意します。そして新しい名前のキャラを作りセーブします。リセットして「ロードしてはじめる」を選んで名前の一覧が出たら名前を変えたいディスクに入れ換えてロードすると名前が変わります。

（兵庫県／あちゃの・？歳）

バオバオ・シードをギリアンにかえてみる

ほらね。気分がかわっていいじゃない

今月のプレゼント　ゲームは三国志IIの石松隆尚。テレカは勝呂晃、伊村茂、あちゃの、大平寛とCGの採用者全員に。

■三国志Ⅱ

戦利品がいくらでも手に入る、超大技発見!!

本誌でも何度も紹介したことのある戦利品。その戦利品ががっぽがっぽと手に入る法則がわかった。やり方はいたってかんたん。第10国に攻めこんで勝つ。これだけでいいんだ。第10国は戦利品がどんどん出るぞ。攻めこんだらいったん退却して、空白地にする。そしてまた敵が10国に入ったら攻めこんで勝つ。こうすれば何度でも戦利品が手に入る。第10国と同じような国がまだほかにもあるかもしれないので、さがしてみよう。とにかく1度試してみるといい。

（東京都／石松隆尚・14歳）

☆戦利品には、青釭の剣、倚天の剣、七星の剣、青竜の剣、孟徳新書、孫子の兵法書、太平要術の書、芙蓉姫、大喬、小喬、鄒氏、弓腰姫、赤兎馬、的盧、玉璽、華佗の医学書などいろいろある。

↑第10国に攻めこむ。勝つことが第1条件

↑これは魅力と信用度が100になる

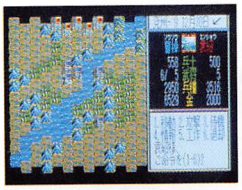
↑戦場で捕まることがないそうだ

これさえ知っていれば人の運命も変えられる

「死の予感」が出ても生き延びられることがわかった。「死の予感」とは有能な君主、武将に起こるもので、それが出た武将は翌年にはかならず死んでしまう。しかし、うまい逃げ方があった。「死の予感」が出た武将を12月に敵国へ攻めこませる。そして30日以上経過させて、長期戦にもちこむのだ。

（茨城県／大平寛・16才）

←「死の予感」が出てしまった、どうしよう



←長期戦にするところがポイントなんだな

↑12月に攻めこませよう。ゴーゴー

↑へっへっ、まだ生きているぜ

忠誠度100の武将でもじっくりいけば配下に。

忠誠度100の武将はちょっとやそっとのことでは引き抜けない。そんなときは「偽書疑心」の計略を使ってみよう。これは敵の武将の忠誠度を下げる計略で、成功すれば、だんだんその武将の忠誠度が下がっていくんだ。忠誠度がある程度下がったら、引き抜きをかける。ゲーム後半はほとんどの武将は忠誠度が100なので、そのときこの技は有効になってくる。

（宮城県／諸葛亮孔明・14歳）

↑「偽書疑心」の計略を使ってみよう

↑みんな忠誠度が100なんて……

↑忠誠度が下がったところを引き抜こう

兵士数激増。MAXの100を越えてしまう!

敵に攻めこまれたとき、援軍を要請するため同盟国に使者を出す。この援軍が来るまえに敵を倒すか退却させるかして、勝とう。すると援軍要請にいった使者の兵士数が、かなり多くなっているぞ。増え方はランダムらしい。

（広島県／孫維・16歳）

↑兵士数に注目。これなら誰にでも勝てる

新君主の名前入力は漢字だけではなかった。

名前登録のときに（F1）を押すとひらがな、（F2）を押すとカタカナも入力できる。

（広島県／木野村暢洋・16歳）

↑新君主作成。名前を入力しよう

↑ひらがなでもカタカナでもOK

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

何かに使ってください　いつも貴誌（こう書くとエロ本に投稿しているオヤジみたいだ）を楽しく読ませてもらっています。なかなかシャレのわかる雑誌ですね。これからも買っていくつもりですので、楽しませてください。同封した包装紙は何かに使ってください。（香川県／二宮一郎太・?歳）☆このような文面のB5レポート用紙1枚とシャディ（地元のデパートかな?）と書かれた包装紙を送りつけられた茶封筒を最初に開封したバイトの子は「シャレのわかる雑誌ですね」と断ってくるとこがカワイイと申しておりました。

つぎは新コーナーの空想科学読本とフォクシーの桃色図鑑

スペース・マンボウ

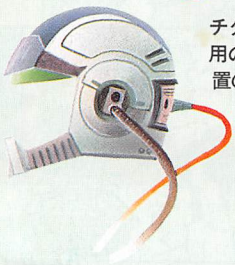
今回から始まる十字軍の新コーナーは、ＭＳＸのゲームをもとに、かなり真剣にＳＦしてしまうのだ！

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

最近引越しました　キレーなマンションの4階（当然、新築です）。この部屋には、立派な出窓がついているので、朝、勢いよく窓を開け「小鳥さんおはよう！」といっています（これもウソです）。その窓の下には電車が走っているのですが、これが、うるさくて困っています。でも、乗客をのぞいて電車に復讐しています。幸いにも、近くに大きな駅があるので、この下に電車が停止信号でよく止まるのです。そのときがねらいめ、「おおっ、今日はボディコンギャルのムネチラが見えるでしゅ！」と喜んでおります（さて、これもウソでしょうか？）。（奈良県／奈良の三冠王・17歳）

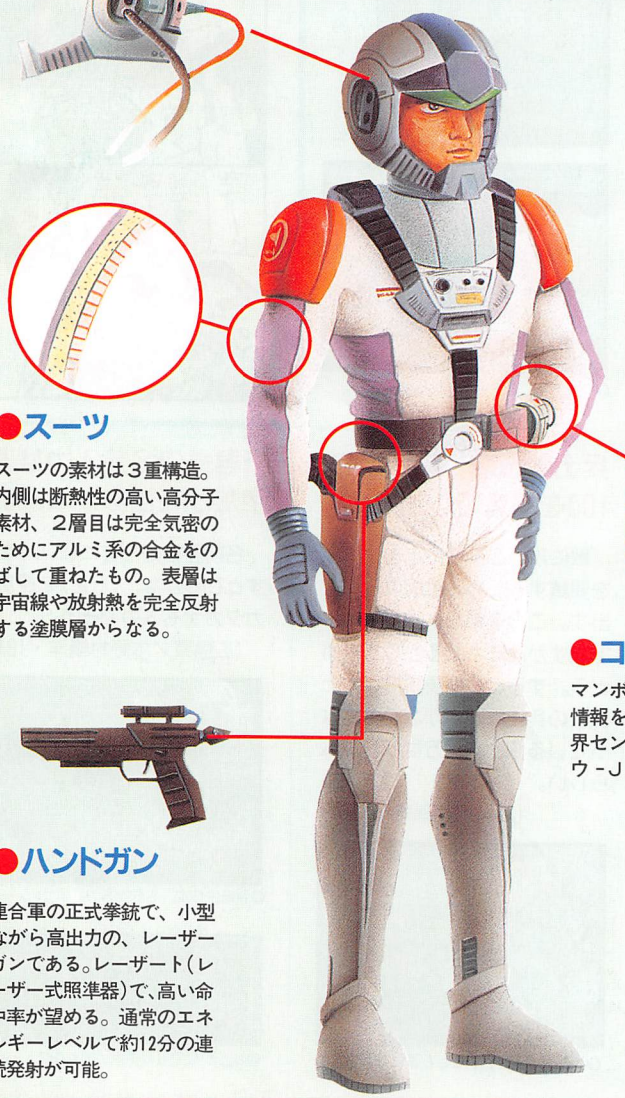
星間連合軍正式スペーススーツ

従来の船外作業服と同程度の安全性と、宇宙戦闘機のパイロットスーツの活動性を合わせ持たせ、母船や基地から離れた外宇宙での単独活動を前提に設計、つい最近正式採用されたばかりの最新型スペーススーツ。軽く、じょうぶな金属素材のヘルメット、高分子系の柔軟な素材のスーツ、金属素材のブーツとグローブを一体化している。船外活動に必要な生命維持装置との接続は、ヘルメットのインターフェイスを介しておこなわれる。



●ヘルメット

チタン系軽合金素材から作られたヘルメット。通信用のインターフェイスや、船外作業用の生命維持装置の接続インターフェイス、各種センサーを装備。

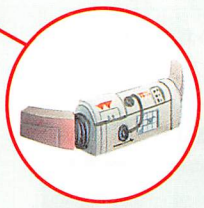


●スーツ

スーツの素材は３重構造。内側は断熱性の高い高分子素材、２層目は完全気密のためにアルミ系の合金をのばして重ねたもの。表層は宇宙線や放射熱を完全反射する塗膜層からなる。

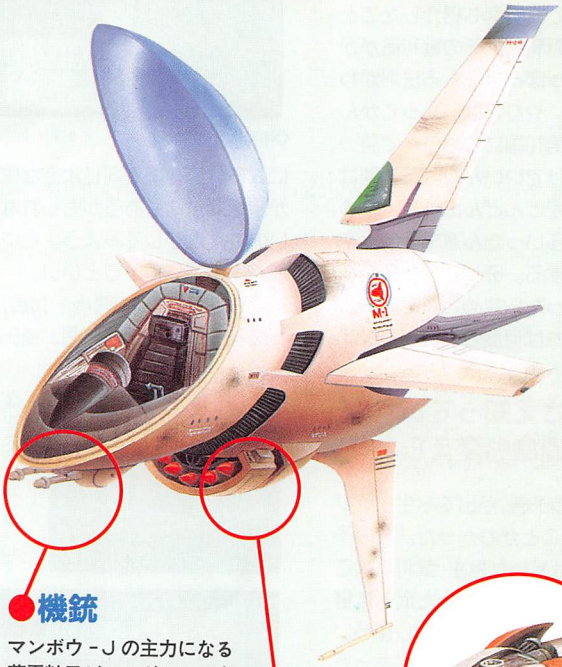
●ハンドガン

連合軍の正式拳銃で、小型ながら高出力の、レーザーガンである。レーザート（レーザー式照準器）で、高い命中率が望める。通常のエネルギーレベルで約12分の連続発射が可能。



●コミュニケータ

マンボウ－Ｊのメインコンピュータと情報を交換するための端末。胸部の外界センサーの情報確認や通信、マンボウ－Ｊのリモコン機能などを持つ。



●機銃

マンボウ－Ｊの主力になる荷電粒子ビームガン。一点にエネルギーを集中するニードルと熱量的にはやや劣るが広範囲にエネルギーを拡散させるワイドの２種類に切り換えられる。

●オプション

マンボウ－Ｊ本機の誘導用のレーザー信号を受けて、本機とともに戦う。識別信号をだしていないものは、すべて荷電粒子ビームで攻撃する、物騒なメカ。

●ミサイルポッド

自機の下面に空中換送されて取り付けられる追加武装ユニットで、小型の通常弾頭のASM／AAM（空対地／空対空ミサイル。上空から地上を攻撃し、空中の敵機にも効果がある）を発射。

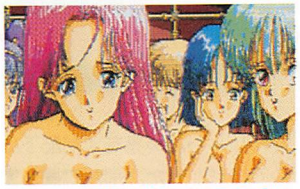
マンボウ－Ｊ

惑星アルファード4の遺跡調査中に起こった事件から地球に向けて放たれた、超文明の最終兵器、マンボウの対策に苦慮していた政府の大々的なバックアップにより復元された、超文明の戦闘機。全長8.9m、全幅8m、全高9.4mときわめて小ぶり。外装はこれも遺跡から発掘された古文書をもとに作られた新素材を使用。従来使用されていたシリカ繊維系の外装素材より耐熱耐ショック性が、格段によく、量産化に期待が持たれる。

♥桃色図鑑♥ フォクシーに学ぶ女の子の悦ばせ方

ぼくたちが「やりたい」って思っているように、女の子だって「エッチしたい」って思っているんだ。だけど、口に出せないじゃない、そんなこと。だから、男のぼくたちがそういう雰囲気にしてあげなくっちゃ。

夜景のきれいなレストランでカクテルを少し飲みすぎた彼女が「わたし、帰りたくなーい」なんていったら「部屋とってあるんだ、今夜は一緒に」とかいえるくらいの用意はいつもしておかなくっちゃね。



女の子の気持ちは複雑、朝と夜では別人

服装で見分けるガードの固さ

エッチは女の子の切り札だから、そうかんたんには許してくれない。デートのときに服装をチェックして、今日のガードの固さを確認しよう。ただ楽しんでいるだけじゃだめだぞ。

意外と遊んでない

肌の露出度と経験値は比例しない

あえてガードの固い上半身を攻めたい

清純そうだが、好奇心で胸いっぱい

結構、遊んでいる

遊んでいる子はかわいい服が好き

無理エッチは思わぬ抵抗を受ける

やっぱり基本は"おっぱい"

雰囲気を盛り上げてようやくベッドインしたら、おっぱいから。もちろん熱いキスも忘れないで。ビデオで見たからといって「くわえろ」はルール違反。100年の恋もさめちゃうぞ。

レズテクを盗め

女の子同志なんてもったいないけどね

おっぱいだけでこんなに悦んでる

一度ガードが下がるとあとはも？……

ときには力強く

ぼくたちの男らしさも待っているんだ

ロープを使うともっと悦んだりして

気分が乗ってきたところで"最後の1枚"

最後の1枚だけにガードは固いぞ。とりあえずは攻撃をよけながら、ガードの上から連射攻撃だ。最後の1枚のガードが下がって弱点が見えたら、そこを目がけてひたすら連射だ〜。

こんなのとか

ガードの上からひたすら攻撃する

インテリでキャリアの彼女には最後の1枚をじらしてやると効果的だ

状況によってはわりと狭いところで戦うこともありえる。例えば戦車のなかとか

こんなの……

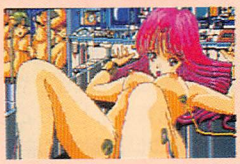
やった！ ガードが下がったぞ

いよいよ、最後の1枚のガードを下げて、弱点へ攻撃しようとしているところ

あとはお好みしだい

最後に老婆心ながら忠告しておくと、何回かエッチをすると飽きてくることもあるんだ。そういうのを倦怠期というのだけど、そんなときはSMなんかしてみるのもいいかもしれない。本気のSMは痛いし、怖いのでか〜るくね。彼女に黒い下着なんかつけてもらったら「女王様とお呼び」とかいって乗ってくれるかもしれないぞ。

ここまで本格的だとちょっと怖い



これは、危険な電気ショックだね

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

激ベナ2大会やろうよ　全国の人々は待っている。しかし、8%くらいの人はあきらめているでしょう。それはなぜか、考えるとチームで県を選ぶ県代表制だからだと思う。そこで、私が提案するチーム選抜方法は「数字代表制」です。数字代表制とはチーム応募用紙のすみにでも数字を書く欄をもうけて、1〜64まで一つ数字を書かせます。そして、同じ数字を書いた人同士でトーナメント戦をします。もし、ある数字に誰もいなかったときは敗者復活戦で決めます。どうでしょうか？　あと外ウマですが、これは8チームをひとまとめにしたらいいのではないでしょうか。（宮城県／三上琢也・15歳）☆激ベナ大会に対する意見はこのコーナーまで、どうぞ。

三国志Ⅱ

「伏龍」こと諸葛亮孔明。彼との出会いが、それまで流浪続きだった劉備の運命を変えた。天下三分の計をもとに、劉備の果たした入蜀の偉業を再現する。

諸葛亮を捜せ!

前号ではなんとか荊州に入ったが、今回の目標は入蜀(蜀の再興)。まだまだ実力不足なので、豊かな荊州で兵馬を養いつつ、武将の確保にあたった。がまんすること3年、ついに益州攻略に乗り出した。連戦連勝の勢いで劉焉を倒し、いつでも入蜀できる準備は整った。しかし、かんじんの諸葛亮をまだ配下にしていなかった。荊州で捜しまくってもいっこうに見つかる様子がない。おかしいと思っていると、前作「三国志」ではシナリオ1で諸葛亮は徐州に登場することを思い出し、さっそく徐州にむかう。そして16国の在野で諸葛亮を発見したのだった。

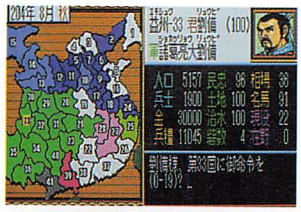
激闘のすえ、劉焉を捕らえ

諸葛亮を在野で発見。やっと見つけたぞー!

成都入城

荊州でようやく落ち着きを得た劉備は、司馬徽と出会い、「伏龍、鳳雛のうち1人を得れば、天下を取るのも易かろう」と聞き、孔明を訪ねる。三顧の礼で自分を迎えた情に感じ、孔明は劉備に「曹操、孫権の勢力がまだおよばない荊州、益州を得たのち、孫権とは同盟を結び、曹操を倒す」という天下三分の計を授けた。我が意をえた劉備は着々と力をたくわえ、赤壁の戦いを経て荊州四郡を手に入れた。次は蜀の地、劉璋の治める益州である。そんな折、劉璋は曹操の脅威を感じ、劉備に救いを求めた。しかし、使者の法正は別なことを言った。「劉璋は臆病者で今の時代を乗り切ることはできません。劉備殿、蜀を取り、天下を取りたまえ」願ってもない話である。だが、劉備はためらった。「劉璋はわたしの同族。これを討つのは忍びない」龐統が進言する。「蜀の地に善政をしき、劉璋を厚く遇してやれば、なんら信義にもとることはありません」ついに劉備は決断した。兵を率い蜀に乗りこんでいく。劉璋はあわてて軍勢を送るが、劉備軍は次々に打ち破っていく。しかし成都(益州の州都)を目前にした雒城で、劉璋の子劉循、張任らの抵抗にあい苦戦する。軍師の龐統を失うという痛手があったが、孔明の援軍を得て、ついに成都城にたどりついた。城には精兵3万がたてこもり、徹底抗戦を試みようとした。しかし劉璋は、「わしの不徳のために、民を苦しませるのは忍びない」と、降伏を申し入れた。周囲で涙を流さない者はなかった。

ここに劉備は念願の入蜀を果たした。時は218年、挙兵以来30年の歳月が流れていた。

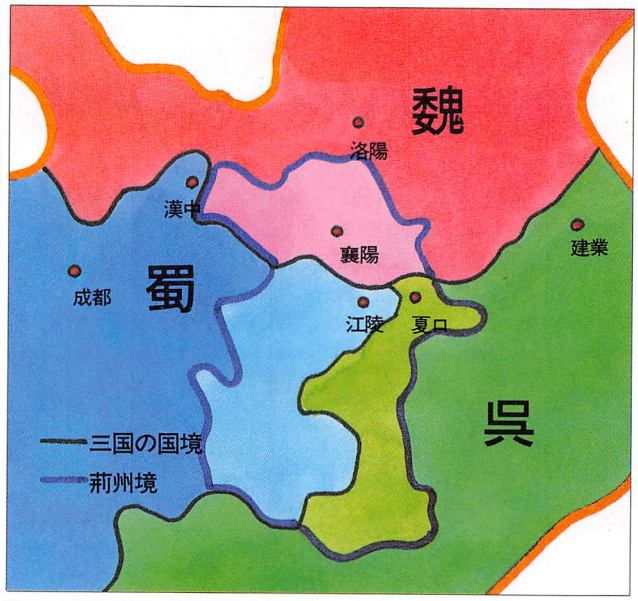


苦難を乗り越え、ついに入蜀を果たした。史実より10年早い快挙達成だった

■史実における劉備配下のおもな武将とゲームでの登場国(後編)

時代	武将	国	備考
荊州時代	諸葛亮	16	字(あざな)は孔明。劉備の軍師、蜀の丞相(じょうしょう・政治の最高職。総理大臣にあたる)として活躍。「三顧の礼」(さんこのれい・劉備が孔明を配下に迎えるべく孔明の山荘を訪ねた際、2度までは留守で、3度目にしてようやく会うことができた)など多くの逸話を生んだ。
	龐統	19	副軍師。孔明とともに「伏龍鳳雛」(ふくりゅうほうすう・「伏龍」は孔明、「鳳雛」は龐統のこと。ともに大人物になることのたとえ)と並び称せられたが蜀攻略の最中戦死した。
	黄忠	21	五虎将(ごこしょう・劉備の蜀平定後、関羽を筆頭に、張飛、趙雲、黄忠、馬超の5人を最高軍指令官に任命した)の1人。老いても勇猛だった。
	馬良	19	馬謖(ばしょく)の兄。「白眉」(はくび・馬氏の五常と呼ばれた兄弟5人いずれも優秀だったが、眉の白かった馬良が特に優れていた。転じて優秀な人物のことを「白眉」という)として有名。
	魏延	21	勇猛だが、孔明の死後、楊儀(ようぎ)と対立し敗れ、殺された。
益州時代	馬超	/	馬騰(ばとう)の子。五虎将の1人。涼州(りょうしゅう)滅亡後劉備に仕え、いとこの馬岱(ばたい)と活躍。
	法正	32	劉璋(りょうしょう)に仕えたが、器量のなさに見切りをつけ、劉備の蜀攻略の手引きをした。
	厳顔	33	黄忠と同じく老いてなお蜀につくした。

■蜀の最大版図・関羽敗死後、蜀は荊州を失った



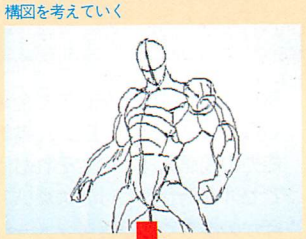
在野に下った、歌を詠む会

今月は3通。歌を詠む会は在野に下りました。では、さっそく「メンタマ くりぬいてやる このやろう あっムリですか ロボットだもんね(ニュークラウン浅野)」☆人気がなくなってしまったのかわかるような気がする。つぎ、「メタルギア またまた出てきた 核兵器 ふたたび潜入 ソリッドスネーク(沢里重貴)」☆だから、イラストをよくみなさいよ! ロボクラッシュって書いてあったでしょ。お願いだからまともなのを送ってきてよ。「ロボットと 聞けばロボコン 思い出す そんな私は もう旧人類(GEN)」☆歌はいいけど、規定を忘れるなよ。最初の文字は「め」だよ。さて、10月号のお題はドラえもんの「ど」ね、もちろん「ど」でもいいよ。

BIT² ビッツー CG コンピュータ グラフィックス 講座

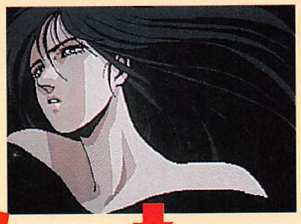
おじゃる〜、梅雁RXでおじゃる〜。ううん、最近スランプに陥っているでおじゃる〜。今回は人物CGの最終回ということなので、今まで描いた男と女が登場するように構図を組んでみたぞよ。演歌とは違うのでおじゃるが、男と女がからんでくると失恋とか、悲しい別れとか、不幸なテーマしか浮かばないので、ずいぶん暗い感じの絵になってしまったぞよ、ほほ。

前回、前前回にも書いたが、とにかく下書きに時間をかけること、特に構図を何度も考えるようにせねばならぬぞよ。カゲをつけるときも、同系色を避けて濃い紫と中間の肌色を使ったりするとリアルになるぞよ。また、人物の3か条、①表情をつける、②角度をつける(正面は避ける)、③動きをつける(パースなどを利用する)、を必ずチェックすることぞよ。

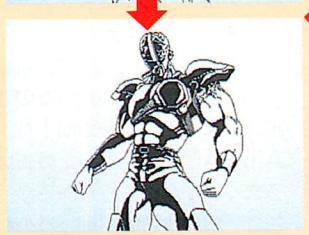


↓下書き。筋肉の盛り上がりを意識しつつ構図を考えていく

↓色塗り。とりあえず、中間の色を塗らないでみた、やっぱり立体感がない



↑背景用に女の人を描いてみた、女の人の表情に気を使った



↓不気味なイメージを出すため、カゲには黒を使ってみた(ふつうは茶色とか)

↑紫系の中間色を使ってみた。奥行きが出て立体感が増した

↑前回使った背景ヌキ合わせを使って、イラストにドラマ的要素を加えてみた

ACT4 サイバーな野郎

Q 編集部はいつも徹夜をしているような人間が1人や2人はいるのですが、CGライターは毎日どんな生活を送っているのでしょうか?

(ビッ編集部)

A ほほ、ちょこざいな。残業なんてほとんどなく、規則正しい生活を日々送っておるのでおじゃるぞよ。

●AM 8:50
起床。低血圧のためしばらく布団の上でぼーっとしているぞよ。

●AM 10:00
出社。机に座るなり、すぐにCGを描きはじめるぞよ。午前中に下書き程度までは終わるぞよ。

●AM 12:00
昼食。腹ごなしにゲームをするでおじゃる。メガドライブのサンダーフォースIIIをクリアしたのが最近の自慢ぞよ。

●PM 2:00
仕上げ。午前中にやった仕事の仕上げでおじゃる。色塗りをしたり細部を点検したりするぞよ。

●PM 3:00
睡眠。ひと仕事終わらせた安心感と満腹感で眠いぞよ。ときどき、お昼寝しながらCGの構図とかを考えているでおじゃる。

●PM 5:00
下書き。睡魔も去って、構図も決まったので退社時間まで下書きをするでおじゃる。

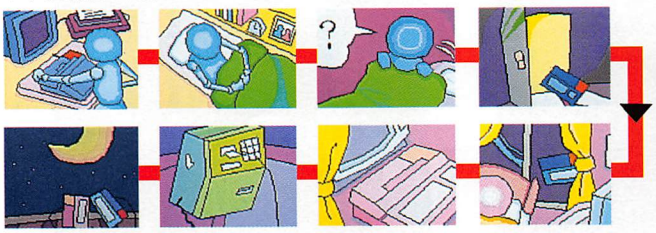
●PM 6:00
帰宅。最近(1年くらい)パチスロに凝っているのでおじゃる。あとはビデオ屋に寄って参考になるアニメを借りてくるぞよ。

●PM 12:00
就寝。規則正しい生活があってこそ、CGは描くことができるのでおじゃるぞよ。

CGコンテスト開催

試みにMSX大賞応募作品を拝借して独自にやってみました。

静止画とアニメーションの2部門。勝ち抜きですので、今回、優秀者に選ばれた中村くんと安部くんにも新作を用意してもらい、挑戦者と対決してもらいます。判定はビッツーCGチームにお願いしました。挑戦する人は、CGをディスクかテープにセーブして十字軍まで送ってください(右の投稿大募集を見よ)。そのさい、使用したツール名を明記するのを忘れずに。



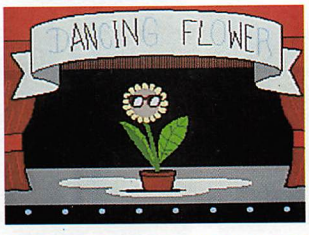
↑安部浩・18歳の作品。夜は持ち主から離れて愛を語り合う2台のMSXの優しいお話。3対2で優秀作になった。味のあるタッチは高い評価を得た。不満点は後半のテンポの悪さに集中

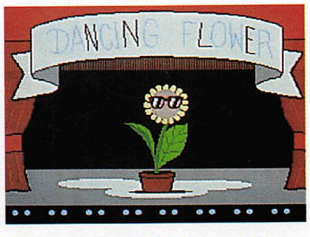
↓浅田主税・32歳の作品。立体感がない。タッチが古いと厳しい評価、CGに年令は関係ないのだ

↓中村和洋・15歳の作品。この作品が優秀者に……悪いところは見当たらないなど審査員、全員一致

↓大木貴夫・17歳の作品。描きこみはいいがゴチャゴチャしすぎなど意外に不評。プロの目は厳しい

↓池田祐子・26歳の作品。イラストというより写生だねこれは、ちょっと怖いよという評価だった





↑三澤剛・20歳の作品。音楽に合わせて踊る「フラワーロック」をMSXのカセットインターフェイスを使って再現。アイデアは評価されたが、ストーリーのなさが足を引っ張った

投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGにしてほしいイラストなどを送ってほしい。②ゲームのぞき穴→ウル技のコーナー。③通り抜けできます→チャートにしてほしいゲームを書いて送れ。④歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる和歌を募集中。⑤歴史の散歩道→ネタを送ってね。⑥イラストのコーナー→イラストなら何でもOK。⑦新コーナータイトル未定・そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製ステッカーをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい！

FAN STRATEGY

ふぁんのファンストラテジー

今月はシュヴァルツシルトと維新の嵐。前者は本質的にはアドベンチャーだし、後者は明らかにRPGなので、色物特集になってしまった。

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

シュヴァルツシルト ゼオに近づく方法

①アサコ太公国と同盟を結び、クラーリンの侵入口に艦隊を進める。
②要塞を攻めるクラーリン6艦隊の内5艦隊を撃滅させる。
③最後のクラーリン艦隊が要塞を攻めたら援軍を派遣せず要塞を陥落させる。
④要塞を破壊したクラーリン艦隊を撃滅させる。
⑤クラーリン艦隊の再来までに間があるので、その間に侵入口の隘路を通過する。また、艦数50以下の艦隊でゼオを攻撃すると、全滅することなく倒せる。

(by三上弘幸・岩手県)

ゲームを知らない人だけでなく、ゲームを始めたばかりの人にもいろいろ疑問があると思うが、このゲームはストーリーを持っているので、プレイヤーの興味をそがないようにいっさい説明を加えないことにする。ゲームの最終段階に達すればわかるはずだ。ただし、クラーリン艦隊は後ろより前や横を攻めたほうが味方の被害が少ないというあまりにも不条理な設定はばらしておこう。

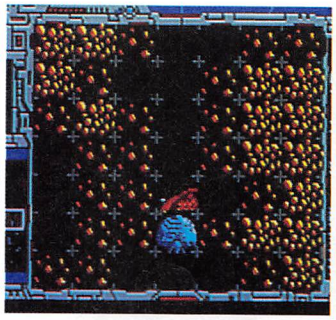
この作戦を実行するためにはエムジー星国を攻略しておくことと十分な戦力とが必要だが、十分な戦力を確保するにはクィラ大帝国の主星攻略とその同盟国の従星攻略を遅らせる必要がある。その理由はやはりストーリーに関連するので触れない。

一方、ゼオの攻略についてだが、「艦数50未満の艦隊は何回ゼオを攻撃しても全滅しない」というのが正しく、継戦能力の問題もあるのでそれだけでゼオを倒せるわけではない。ほかの艦隊である程度ダメージを与えることが必要だ。

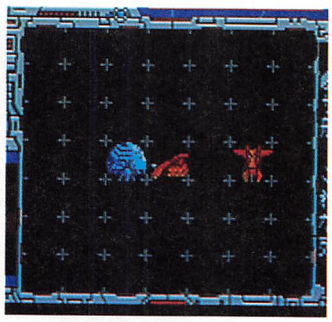
話はまったく変わるが、新しいおとり作戦が見つかったので紹介しよう。2月号のMiniATTACKで紹介した戦術はうまくいかないことがあるが、ここで紹介する戦術はより少ない条件で成功する。その条件とは以下の3つだ。

①戦場が宇宙空間であること
②味方に援軍がいないこと
③敵の継戦能力・移動力が味方より優れているか同じで同じなら敵が攻撃側であること。

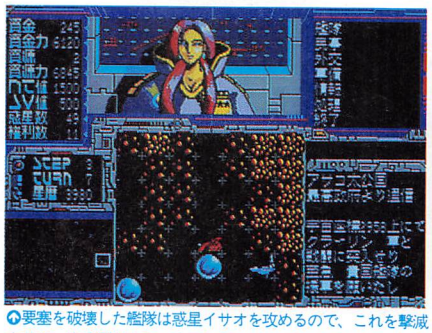
①と③は、いい換えればこちらが動かなければ敵も動かないということ。



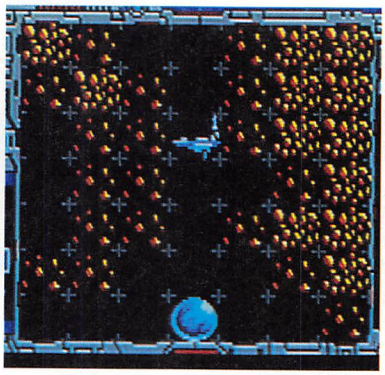
クラーリン5艦隊を撃滅させ、6番目の艦隊が要塞を攻撃してきたが援軍は派遣しない



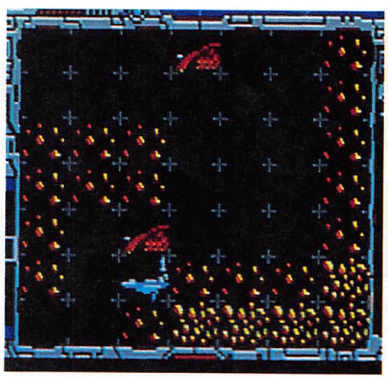
アサコ太公国の艦隊はすでに力を失っており、要塞はクラーリン艦隊の手で破壊される



要塞を破壊した艦隊は惑星イサオを攻めるので、これを撃滅させる。太公国なんていうから老人しかいないのかと思ったが



敵艦隊の再来までにかなりの時間があるので、その間に侵入口を通過してゼオに向かうのだ



6番目のクラーリン艦隊の攻撃が遅れたため、余裕がなく出口で3艦隊の敵を倒さねばならなかった

今月のプレゼント 今月は2人ともテレカを送ろうと思う。できたばかりのぴかぴかだ。

やり方は、あらかじめ艦数1のおとり艦隊を用意しておく(この艦隊は戦因艦隊になってはいけない)。そして、この艦隊を敵戦因艦隊の正面、移動力ぎりぎりの位置に配置する。「敵戦因艦隊がぎりぎりで攻撃できる位置」ではなく、「ぎりぎりで移動可能な位置」であることに注意すること。つまり、戦因艦隊以外がぎりぎりで攻撃できない位置に配置するわけだ。

あとはほかの艦隊を、おとりを攻撃してくる敵を攻撃でき、なおかつ、敵の攻撃を受けない位置に配置するだけでいい。

当然おとりは全滅するが、敵戦因艦隊を攻撃できる。味方戦因艦隊は攻撃に参加しないようにして、敵戦因艦隊が全滅しない場合は撤退すれば味方の被害を最小限に抑えることができる。

反乱軍に対して使うと、A型艦では移動力の関係で後ろからは第1艦隊か第4艦隊しか攻撃できないが、B型艦ならどの艦隊でも攻撃できる。また、クィラ大帝国との開戦直後は、こちらの戦力が不十分でも敵戦力を漸減させることができ、かつ戦力が充実するまでの時間稼ぎにもなる。

なお、試してはいないが、この戦法を使えばほとんどの敵に対してNT値は1～2クラス下でいいのかもしれない。

維新の嵐 おとり作戦

維新の嵐でおとり作戦を見つけました。

①まず3つくらいの藩の藩政を握ります。

②1つの藩兵で他藩の第1部隊を攻撃して画面外に逃げると、攻撃された藩の第2部隊が追いかけて来ます。

③攻撃された藩の第2部隊が画面外に出たら残りの2つの藩兵で第1部隊を攻撃します。

これで藩論を変化させることができると思います。

(by前野勝彦・山形県)

坂本竜馬で土佐・薩摩・長州の藩兵を使って試してみた。

まず、この作戦を米沢藩に対して使って見ようと思ったのだが、この藩は本来公議派だし兵数も少なかったので1回攻めたらあっさり佐幕派から公議派になってしまった。

そこで本当にこんな作戦を使う必要があるのかと思い仙台・盛岡とふつうに攻めてみると、いずれも藩論を変えた後、まだ余裕があったので長岡藩を攻めてみた。ところが、ここはやや手強く攻めきれないとみてあきらめてより兵数の少ない彦根藩を攻めることにした。

彦根藩は井伊直弼の藩だから強烈な佐幕派で、第1部隊がほとんど壊滅状態になるまで藩論が変わらなかった。ようやく藩論が変わってやれやれと思っているとなぜかまだ攻めてくる部隊がいる。何と長岡藩の藩兵がいるのだった。

長岡藩の藩兵が追いかけてくるなら北から出てくるはずだと思って注意していたのだが、北からは出てこなかった。なんていい加減なんだろうと思いながら、3つの藩兵をバラバラにしてどの藩兵を追いかけてくるか調べた。それがわかるとほかの2つの部隊を長岡藩に向かわせ、狙われた部隊はその場で逃げ回り、なんとか長岡藩の藩論を変えることにも成功した。

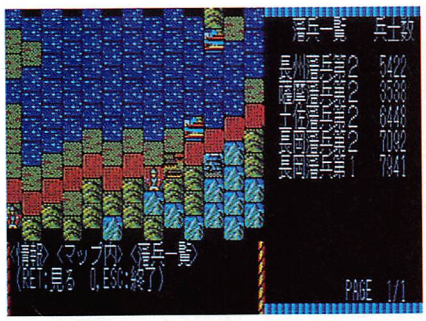
もう一度、米沢・仙台・盛岡・彦根と攻略してセーブし、長岡藩をふつうに攻めてみたが、もう少しというところで藩論を変えることはできなかった。

さらにもう一度長岡藩に対しておとり作戦を使ってみると、2つの藩兵で藩論を変えることはできず、おとりが長岡藩の第2部隊より先に戻ってくることによってかろうじて藩論を変えることができた。おとりのほうが先に戻って来られたのは長岡藩の第2部隊が西か南へ行くべきだったのに東へ行ってしまったからだろう。

このネタの投稿は多く、内容にも特に差はなかったので最も消印の早いものを採用したが、なかに幕府を攻めるという内容のものがあった。そこで、同じ3つの藩兵で幕府に対して2つのやり方を比較してみたが、どちらも楽に勝ってしまった。

結局この作戦は、兵力に余裕がある場合は特においしくはないが、勝てるかどうかわからない場合やほかに比べて特に兵数の少ない部隊がある場合は使ってみる価値があるだろうというのが結論だ。

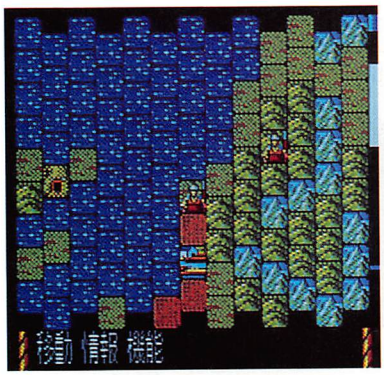
なお、担当者は今回初めてこのゲームをプレイしたのだが、これは明らかにRPGなので、このページで取り扱うかどうか迷っている(ネタしだいともいえるが……)。



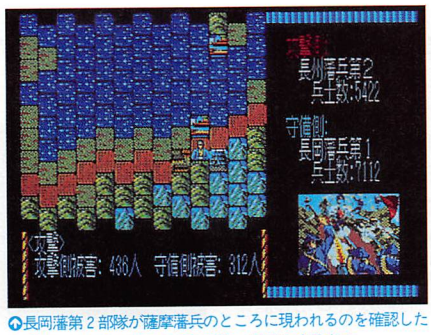
長州・薩摩・土佐の3つの藩兵を使って長岡藩の藩兵第1部隊を攻撃し、力ずくで藩論を変えさせるのだ

まず最も兵数の少ない薩摩藩の藩兵で長岡藩第1部隊を攻撃する

続いて画面外に逃げるのだが、長岡藩兵による反撃が痛い



先に長岡藩の城へ戻る必要があるかもしれないので、2～3画面逃げて長岡藩第2部隊が現われるのを待つ

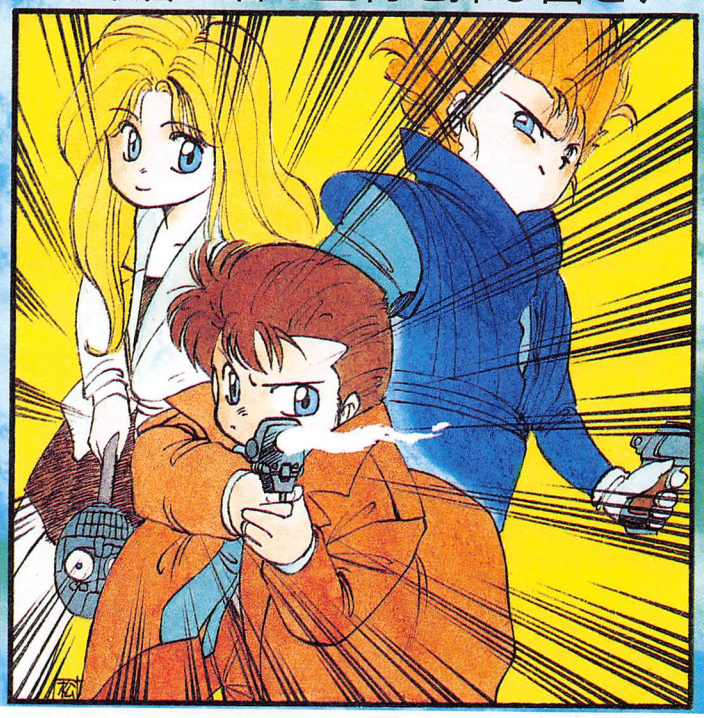


長岡藩第2部隊が薩摩藩兵のところに現われるのを確認したら長州・土佐の2部隊で長岡藩第1部隊を攻撃する

薩摩藩兵が戻るまでもなく長岡藩の藩論を変えることができ、なぜか幕権強化から雄藩連合ではなく大政奉還になった

第14回 ■■■■■■ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス



その後の！

その後の仁義なきスナッチャー

今月はゲストも登場だよ!!

市長　結構、あっさりした幕切れだったよなー。でもさー、結局スナッチャーって何だったの？　つまりさ、機械みたいなのに、有機体風だしねー、最後までわからないみたいね、これ。

議員1　ねえねえ市長、自分だけ知ってるからって一人で話し進めないでくれる？　市長はメタルからの映像見てるからいいけど、おれたち見てないもん。

市長　じゃ、キミみんなに事情を説明してやってくれんかね。最近どうもディテールの記憶力悪くなっているような気がして。

秘書　（小声で）気がする、ってほど甘くないような気がするけど。

市長　？？？

秘書　えー、エリアやペトロビッチ博士がいうところによると、西側に優位にたつためにソ連が計画した、1日で1つの都市を壊滅させて乗っとってしまおうというスナッチャー計画の主要メンバーがペトロビッチ博士、その息子エリア、ジェミー、そしてシードであったわけです。で、エリアちゅうのんがえらい暗い性格の男でギリアン・シードが赴任する前からジェミーに惚れとったんですが、そこへシードが現れてジェミーと結婚してもうた。おまけにスナッチャー研究のサブリーダーの座までシードに奪われてまう。こりゃ、怒りまんがな。普通はこんな場合、三角かんけーってやつになって男はおたがいライバル同士。火花をちらし、女はそれを見物してってなふーに、おもしろくなってくるんやけど。今回の場合はそれを通りこしてちょー悲惨な結果になってしもーたわけやね。で、かーっとなってルシファーαなるもんで世界を破滅に導こうとした、というわけでんな。

議員2　お前、なんちゅう大阪弁しゃべっとるんや。そんなもん、いてらさすぞー!!

議員3　われかてなにゃねん！いいかげんな大阪弁やないかー。まーえーわ。わいが許したる。でもそんなら、先月号の、ひいてはずーっと昔にやったギリアン＝スナッチャー開発要員説はほんまもんやったわけやな。M・FANも役に立つやないけー。ほんま、わい見直したでー。みんなこれから毎月買いやー。

警察署長　ねえねえねえ、みんなその下手な大阪弁どこで仕入れてきたの？　みんな、花博行ったからって、いきなり大阪弁になることもないでしょう？

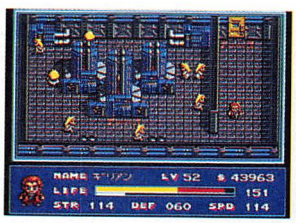
市長　ま、それもそうだけどね、いちおう舞台が神戸で、なんか関西って感じがするじゃない。

秘書　とまあ、そういうわけで記憶を失っているにもかかわらず、ギリアンは見えない絆に導かれてエリアと再会を果たすわけですねー。小指の赤い糸じゃないですよ。向こうはコールドスリープしてないからむちゃむちゃ年とってるわけ。それに対してギリアンはあのしもぶくれ顔でしょ、シリアスとギャグの振幅がかなり激しいわけですよ、このへん。そうそう、ちょうど、スナッチャー開発にいたるソビエトの内部事情なんか今の世界をふまえているしね。このへん、かなりシリアスなんだけど。

議員2　でさ、先月言ってたランダムがどうの、っていう話、どうなったの結局？　人間なの？　スナッチャーなの？　ねーねー、教えてよー、はやくう。

市長　ふむ、それは今ここに到着したギリアン君に語ってもらおうではないか諸君。

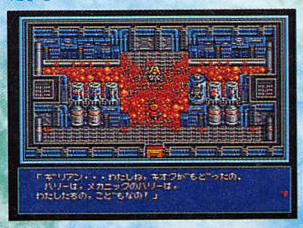
一同　ため息とともに、ドアの



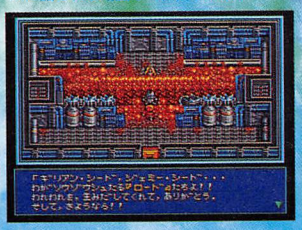
↑こんなにジェミーがいっぱいいるなんて変だよねー。ぜーんぶスナッチャーなの

↑これがエリア、このしゃべりが長い。背景を全部説明しちゃうんだから

ハリーの死をまだ知らないジェミーがいたましい



おれは人間じゃないなんてせりふがリアルに語られる場面って結構ないはず



やはりそうだったのかっ!?

方を振り向く。そのとき、ギリアン・シード登場。その背後にはジェミーの影が。

ギリアン・シード　ども。ランダムはあいつ、人間じゃなかったんですね。一種のスナッチャー。エリア・マッドナーの分身のような存在だったんですね。ようは、ペトロビッチ博士が自分の息子のおもかげをランダムにたくしたというのが真相なんです。その証拠に……モグモグ（どこからか伸びてきた手に口をふさがれるギリアン）。で、モゴモゴモゴモゴなんですよモゴ。

議員1　なんだかわけがわからんけど、さっすが、元博士!?

ギリアン　でもさ、ランダムのやつ、エリアにそういわれてショックだったなんていってたけど、その前に自覚症状はなかったんですかね、自分は人間じゃないっていう。だって、食べ物だって違うし、いままでどうやって生きてきたんだおー!?　って聞きたくなりますよね。

ジェミー　あなた、ランダムのこと悪くいうのはやめて。あのひと何度あなたの命救ってくれたかわかんないのよ。あの人がいなければとっくのとうに、こんな秘密を知る前にロボットにやられて死んでたしさ、もしかするとネオ・コウベ・シティーもなかったかもしれないんだから。彼も自分が人間じゃなかったことに大きなショックをうけているんだから。

市長　ところで、いまは彼は?

ギリアン　ランダム、すか?　いまは、うちの近くのマンション借りてね。

ジェミー　ま、今は親戚付き合いってところね。お互いここでは異邦人ですからね。

議員2　ねね、モスクワどうだった?　スナッチャーすごかった?

ギリアン　もうすごいの。でも、これはなんとなくシューティングゲームになりそうだからいわないの。例えばさ、ベトナムらしきところで捕虜救出に行く、『オペレーションなんとか』ってゲームあるでしょ。あんな感じとかで敵がスナッチャーなわけ。ね、いけそうでしょ?

ジェミー　あーなーたー、いくら日本に帰ってきてからゲーム作家になったからといって、こんなところでアイデア得意そうにはなすことないでしょ。

議員3　そうか、だからあいつって不死身だったわけね。ふつう死ぬもんね。前作にあたるアドベンチャー版でも爆発の中から不死鳥のように助かっちゃうし。原子炉の爆発で生き延びるなんて普通の人間ではあり得ないもんね。

議員2　ないない。そんなの人間じゃない確かに。で、エリアが変になるのはジェミーさんがギリアンに惚れちゃうってのがあるんだけど、エリアからのアタックってあったわけ（と、ニヤけながら聞く）?

ジェミー　ないない。時々いやらしい目で見るだけで、好きとかそんな感情を持たれているなんてじぇーんじぇーんわかりまっしぇーんでした。

議員1　お前はお天気タレントか?

市長　でもさ、わしずーっと気になってたんだけどスナッチャーってバイオテクノロジーを駆使したわりと有機体に近いものなの?　それとも、ロボットに人工皮膚をかぶせたものなの?　戦闘シーンではロボットみたいに見えるし、ストーリー上では有機体風だし。ついぞ、明確な回答がなかったもんね。君たち開発に携わっていたんだから知ってるじゃろ。

ジェミー　よく覚えてなーい。皮膚の開発してただけだもん。

ギリアン　俺も、よく覚えてなーい。肝心のところはエリアとペトロビッチがやってたかんね。それに、まだ記憶がはっきりしてないとこもあったりするもの。

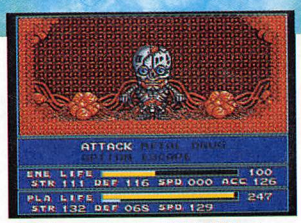
ジェミー　そうそう、私たちのやってたことって意外と基礎的なことだったのよね、きっと。

市長　そんなにとぼけなくてもいいんじゃない?　スナッチャーだって平和利用っていう手もあるんだし。もしできればネオ・コウベ・シティーはスナッチャーの輸出でうるおうんだけどね。

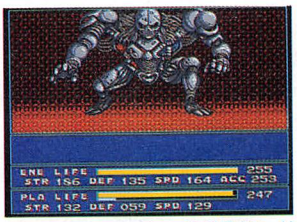
ジェミー　だめ//　考え悩むのは人間だけで十分。ロボットに思考力を身につけさせると、つまるところ感情も生まれてくるものなの。ランダムの孤独があなたたちにはわからないと思うわ。市長/　あんたみたいなろくでなしはSDスナッチャーでもやってればいーのよ/

　と、ジェミーの一喝で会議の幕を閉じることに……。

コッコワイーッ!



最後のボスキャラ。意外と簡単にやっつけたと思ったら……

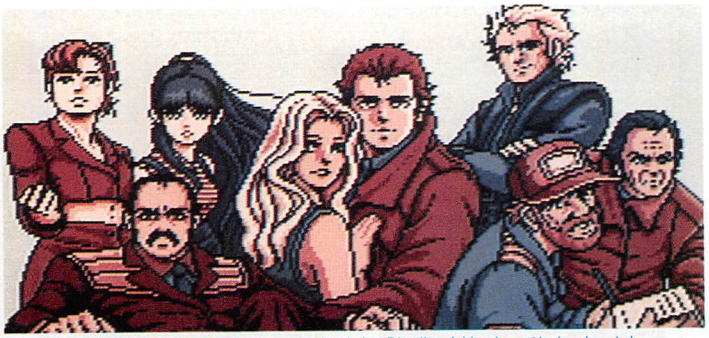


こーんなに大きくなって再登場する。はっきりいってずるいのである

逃げろっ!

最後のお別れに時間かけるからこんなにあせらなくちゃいけない

さようならーっ!



登場人物総登場のエンディングシーン。ミカは本当に影の薄い女性になってしまった。かわいそう

FAN-NEWS

シェナン・ドラゴン

テクノポリスソフト
☎03-435-0834
発売中

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

3つの物語と新システムのカードバトルが楽しいRPG。ミラクル・キュートなモンスターもグーよ♡

3つのおはなしが楽しめる

このゲームには、男の勇者、女の勇者、お姫さまの3人の主人公が用意されていて、このなかの1人を選んでゲームをしていく。3人とも、それぞれ能力も目的もちがうため、異なった3つのストーリーが楽しめるのだ。だれから始めてもいいけれど、男の勇者、お姫さま、女の勇者の順で遊ぶのがベストだ。

これが主人公の3人。だれから遊ぶ？

■男の勇者

ライアメル国のお姫さまがワークリーチャー族にさらわれて大さわぎ。そこに立ちよった勇者（プレイヤー）は、国王にお姫さまの救出をたのまれワークリーチャー族の待つ城へと向かって旅立つ。

■女の勇者

ガダムの村に暮らす母親と娘がいた。病気で息をひきとるまぎわに、母は娘の出生の秘密をうちあける。その言葉を聞いた娘は真実をつきとめるためライアメル国を目指す。

■お姫さま

ワークリーチャー族に捕らえられたライアメル国の王女。このままでは、ワークリーチャー族の王であるワー・ドラゴンと結婚させられてしまう。婚礼の日までに敵から逃れることができるか？

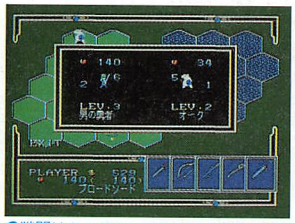
れっきとしたRPGなのよ

基本画面は下の写真のようなヘクスのマップで、これは主人公が移動できる地域を示したものだ。ヘクスのなかに書かれた数字は、そのヘクス内にいるモンスターの数で、アルファベットのTはそこに宝箱があることを意味している。移動の最中にモンスターのいるヘクスをとおることもしばしば。ガンガン戦ってレベルアップさせていこう。一見、SLGのようにみえるこのゲームも、じつはれっきとしたRPGなんだな。

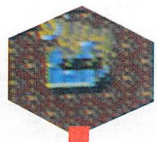
通常シーンはこんな感じ。壊れる壁や洞くつなどからとなりの村へ行くこともできるぞ。しかし、ほんとうにSLGみたいだね

戦闘は手持ちのカードで！

移動中、モンスターと出くわすと戦闘モードにはいる。画面中央にウィンドウが開き、右下には自分の持っている武器や魔法がカードとなって表示されるのだ。戦闘は、プレイヤーとモンスターがおたがいカードを出し合い、それにサイコロの目が加えられ、強いカードを出したほうが弱いカードを出したほうにダメージをあたえるというもの。戦いに勝つと、自分の出したカードのほかに、相手の持っていたカードをすべて手にいれることができる。このカードは、ショップや宝箱によって補充することもできるぞ。



戦闘はカードで。ノリのいい音楽も魅力



宝箱の上にモンスターが！　なかにはお金やアイテムカードがはいっているので、モンスターを倒して中身をいただいちゃおう

ワークリーチャー族はかわいくてるんるん♥

マップ上では憎々しい敵だけど、ほんとうの姿はかわいい女の子。ぷりぷりプリティ♡なモンスターのなかから4人だけみせちゃおう♡

両手のにぎりこぶしがかわいい。大胆なポーズも♡

ワー・ウェアタイガー

こんなコウモリならペットとして飼いたいよな～

ワー・バット

うるんだ瞳がキュートだね。いじめて、いじめて♡

ワー・ドラゴン（メス）

エッチなカッコのハチさん。チクチクしていい？

ワー・ビー

陽炎迷宮

FAN-NEWS

かげろうめいきゅう

陽炎迷宮

ハート電子産業
☎045-461-6071
発売中

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

太古の遺跡におこった異変をさぐる迷宮探検RPG。超現実的な世界に迷いこんだあなたは、不思議な謎をといて無事に脱出できるか？

アルデ・ミ・アンカ遺跡の不可思議な事件

主人公の科学者は、娘のステディア・フレスティーの恋人でもある友人の考古学者、ベルゼ・J・キースからの依頼で、アルデ・ミ・アンカ遺跡で起こった、不思議な事件について、科学者として協力することになった。近づいた者たちが、それぞれちがった幻覚のようなものを見るというその遺跡に、キースと娘とともにやってきた彼は、得体の知れない「なにか」を感じた。彼には「なにか」を感じる能力があるのだ。そして遺跡に入ると、突然光の激流に3人はまきこまれ、気が付いたときには彼はただ1人、不思議な迷宮の中に立っていたのだった。主人公であるあなたは、ステディアとキースを探しに、不気味な人面の描かれた、異世界の迷宮をさまよいだした。

研究の日々を送るあなたに、ある日電話が

不思議な遺跡のなかへ3人は進入した

友人のキース、娘のステディアと遺跡へ

光の激流にのみこまれ、異世界の迷宮へ

異世界の迷宮をさまようあなたに魔がせまる

ゲームは、3D表示の迷路を探検するタイプのRPG。迷路の中には、いろいろなタイプの魔（モンスターのこと）が登場し、プレイヤーにおそいかかる。魔をたおすと経験値を得て、攻撃力などが上がり、時にはアイテムが手に入る。と、ここまでは他のRPGと同じなのだが　このゲームでは魔が出てきても、コマンド待ちになったりして時の流れが止まるようなことがない。あなたがモタモタしていたならば魔の攻撃を何度も受けてしまうし、アイテムを取ろうとしてもそのまえに新たな魔が出現してしまったりするのだ。そのため、このゲームはマウス対応になっていて、コマンド選択などの操作がスムーズにできるようになっている。またあなたは、仲間の2人の行方（ゆくえ）をはじめとする、不可解な謎を解かなければならない。迷宮は5つのステージがあり、各ステージは、一定のレベルにならないと入れない閉空間によって区切られている。そしてその閉空間を通り抜けたとき、あなたはまた、幻想のような謎に出会うだろう。

魔があらわれた!!

初めに出会う魔のビジョン。最初のアイテムが取れる場所にも、こいつが出る

ウイルは、最初の関門のような魔。こいつがたおせるころには、新たな展開がある

パラノイヤという名の手だけの魔。ステージ1に出る魔の中では、いちばん弱い

迷宮の2番目のブロックにはいるとまず最初に出る、首なしの魔のメモリー

★迷宮の中★★★★★

迷宮内で、魔におそわれている場面。画面の左にはプレイヤー自身の、右には迷宮の温度と、空気の状態が表示されている。画面下にはメッセージウインドウがあり、聞く、見るなどのコマンドによる情報や、戦闘時の魔と自分のダメージなどを表示する

アイテムだ!!

サージェントの髪は、メンタルブローという攻撃ができるようになるアイテムである

迷宮の中におちているキースの腕時計。キースはたしかに迷宮内にいるはずだ

メンタルファイアを使えるようになるマナ老婆の血というアイテム

なっなんだ?!

過去におこった事件の情景が、ある場所で突然目の前に広がる。閉空間での幻想

FAN-NEWS

魔導師ラルバ総集編

ディスクステーションで好評連載だった変てこなノリのAVGを1本にまとめて発売。悪者魔導師ラルバと正義の味方サイバーキャットの闘いの結末は？

コンパイル
☎082-263-6165
7月20日発売予定

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	3,880円

ACT1 REBIRTH（リバース） ライバル復活

全体は4章だて。その第1章はラルバが、悪知恵を使って復活するという話。ふるさとのユラノの村に戻ろうとする光りの勇士サイバーキャットに、ラルバからの殺し屋がやってくる。

と始まるちょっと変わったAVG。「おどる」とかいう突拍子もないコマンドがいくつもある。

犬のようにくさりにつながれた女の子だが……

これが全然ストーリーと関係ないのに、そのノリがよき香辛料となっている。

主人公●サイバーキャット

光りの剣を操ることのできる唯一の戦士。姿はネコなのだ。人間だと16歳ぐらい

宿敵●魔導師ラルバ

46億年もまえからいる闇の魔導師。配下に2億4千万のモンスターがいるという

強い味方●ハーゲンダック

変なアヒル。サイバーキャットにおしかけ弟子入りし、いっしょに冒険の旅をする

ACT2 RESILENCE（リサイレンス） 嵐の前の静けさ

木の上にいるサルに光りの剣を取られちゃったり、あぶないアライグマに出会ったりと、いきなり振りまわされてしまう。おまけに占いオバババから「おそろしいことが起きる」と予言される始末。おそろしいこととは、ラルバから送られたリザードマンのことだろうか。いきなり窮地（きゅうち）に追いこまれるのだった。

光りの剣を取っておきながら食べ物を要求する。ずうずうしいぞ

しっぽをせわしなくイラさせるアライグマ

おどるという行為は意味が深くて不明

キャットの命をねらうリザードマン

ACT3 RELATION（リレーション） みんな友だち

不思議なねずみバン・チュー太に出会って、熱血することを教わる。なんでこんなことを、と思うのだが追究してもしかたがない。でも、それよりもよくわからないのが、ルーとレットの双子のカンガルー。双子だから、どっちがどっちだか見わけがつかない。なのに友だちならわかるはず、といって聞いてくるんだよー。ああ、しんど。

ルーとレットの双子のカンガルー。相違点不明

怒ってばかりいる変てこな犬、あんまがうまい

サイクロプスに追われてここまできたが

熱血が得意のバン・チュー太おじさん

ACT4 RETURN（リターン） ユノラの村に戻る

ユノラの村に戻ったばかりのサイバーキャットのもとへ、巨大なカベと手下のフクロウとクマのあいのこのアウルベアがまたもや立ちはだかる。心を読んでくるので無我の境地で応戦しよう。そして、ついに宿敵魔導師ラルバが現れる。今度こそ真剣勝負だ。サイバーキャットと弟子のハーゲンダックは命をかけて闘うのであった。END／

ユノラの村に戻ったらこんなカベを発見

フクロウとクマのあいのこ。ラルバの手下だ

キャットをにらみつけるラルバ

いよいよ最後となって燃えるキャット

FAN-NEWS

女子高校編

ベロンチョ身体検査

ハード
☎03-837-1893
発売中

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

おとなりのテクノポリス誌主催、美少女ソフト大賞でベストタイトル賞に輝いたこのゲームは、不穏な身体検査の謎をさぐるエッチゲームなのだ。

奈奈子ちゃんが悪の身体検査にたちむかう！

聖ベロンチョ学園は、きゃぴきゃぴの美少女がうようよの全寮制女子高校。昼間はのどかで平和な学園だけど、夜になるとどこからともなく女生徒の泣き声が聞こえてくるという。ウワサによると、学園のどこかでエッチな身体検査がおこなわれていて、毎晩のように犠牲者が出ているらしいのだ。プレイヤーは転校生の本郷奈奈子になり、ヘンテコリンな身体検査の謎を解くのが目的だ。

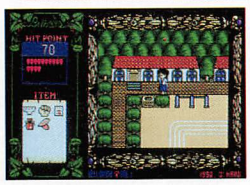
ゲームは、学園内を歩きまわり、アイテムや情報を集めていくというもので、AVGとRPGをミックスさせたような感じだ。出てくる女の子はロリロリちっくなカワイコちゃんばかりで、ゲームが進むにつれ女の子たちの♡♡な姿もバンバン登場。ゲーム自体は簡単だけど、違った道筋やアイテムを選ぶことによって前回とは違う絵が見られるのも楽しみのひとつだよ。

本郷奈奈子

プレイヤーがふんする主人公で、明るく元気な活発少女。聖ベロンチョ学園の救世主といったとこか。悪の身体検査にひとり立ちむかうたくましいギャルだ。

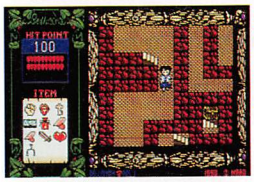
保健室のまどに人影が……。犠牲者が出るまえに助けるのだ！

学園内



校舎や井戸のなかにも入ってみるといいよ

地下ダンジョン



あるところに地下への出入口があるぞ

戦闘

校庭をうろうろしていると、不良のおねえちゃんに出くわすことがある。そんなときは迷わず戦っちゃおう。勝てば便利なアイテムがもらえることもあるのだ。

不良3人を相手にすることも。これは大変だ

左上の赤いハートが残りの体力。青は減った分

アイテム

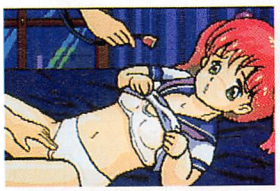
友達や不良からアイテムをもらえることがある。体力や攻撃力がアップしたりと、持ってると役立つものがほとんどだ。だけど、なかには損するものもあるので注意。

ともちゃんにパンツをもらう。右と左、どっちにする？

のろいのパンツをはいてしまうと体力が減っちゃうぞ

これがウワサのベロンチョ身体検査だ！

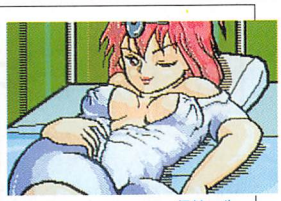
ベロンチョ身体検査とは、女の子をベロンチョすることだったのだ。ハレンチな姿にさせられている女の子たちを、はやく助けてあげようではないか!!



ほとんどお医者さんごっこの世界だなあ

ロープでしばり、セーラー服を切られる女の子。あ〜、かわいそうだよ〜

保健室



こりゃまたイロっぽい保健の先生。いちど診察してもらいたい!?

体育館

不良に勝つため体をきたえろ。体操部のこずえちゃんが協力ね

用務員室

編集部のHにうりふたつの用務員のおじさん。お酒が大好物だぞ

無抵抗の女の子をもてあそぶ犯人。でも顔は見せられません、あしからず……

あらら、ついにこんなことまで……。でも、女の子のほうもけっこう気持ちよさそそ♡

DMfan

ディスクマガジン・ファン

雨の季節から太陽の季節になろうとしているいま頃は、ひどく蒸し暑い。そんな日は冷房の効いた部屋で、今後のMSXの動向に思いをはせながらDSの充実ぶりに満足するのだった。

2DD DS#15 ディスクステーション15号／8月号

●2DD×2 MSX2/2+1,940円・発売中（毎月8日発売）
●コンパイル

見よ、今月の充実ぶり。いつもはサンプルがなくて、画面が掲載できなかったりしたのだが、今月はみんなそろうという快挙なのだ。それだけMSXは元気がいいってこと。こういうふうにそろってしまうと、ユーザーだって負けているわけにはいかない。元気に買おうではないか。

一瞬男の子かと思ったけど、れっきとした女の子。トトロに出てくるさつきのように、おてんばな感じ。そこがいいんだな

ユーザー投稿

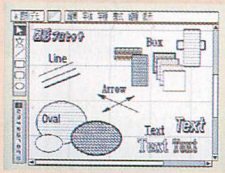
カウボーイ・トム(P)

ユーザーからの投稿作品。大事に飼っていた牛が死んで、町に出るトム。そこには数々の謎や試練や待ちうけていた。

HAL研究所

ハルノート(デ)

MSXで唯一のアプリケーションソフト『ハルノート』のデモ。ワープロ、図形、ほかいろんなことができるのがわかる。



ソニー（レトロゲーム）

E.I.～イグザイバ～(P)

ビシバシシュルルルッ、のたてスクロールシューティングゲーム。画面は質素だけど、やることは超ハードなのだ！

コンパイル

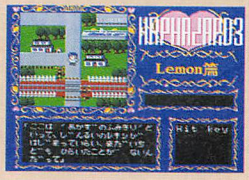
魔導師ラルバ(デ)

今月のNEWSで紹介している『魔導師ラルバ総集編』のデモ。DSに連載していたAVGで、シャレの効いた作品だ。

日本テレネット㈱

ハパザードⅢ～レモン編～(P)

リンクスで紹介した『ハパザード』シリーズの番外編。となりのクラスのレモンちゃんに愛を告白したいのだが……。



BGV

おばけらったーはうす(デ)(P)

おばけがそーっとやってきて、舌をべろり、頭がびよ～ん、目玉がごろり……という季節感あふれるBGV。怖いぞ。

MSX・FAN

WHIZだもんね♥(P)

チリリリッと飛んでくるベルを取ってパワーアップ。ハチさんが主人公のシューティング。今月のファンダムから。

※Ⓣマーク……デモ
Ⓟマーク……遊べるもの

2DD ピーチアップ5

●2DD×2 MSX2/2+ 3,800円・7月25日発売予定(奇数月25日発売)
●ももものきはうす

パーッと元気に咲いたまぶしいばかりのひまわりに囲まれて、元気はつらつの女の子がにっこり、というのが第5号の表紙だ。夏はこういうのがよろしい。暑さに負けて、へろへろしていたのではしょうがない。元気に遊ぶのがよいのだ。といいつつも、MSXを屋外に持って出ると、画面も見にくいしだいいち電源はどうするのだ。ゲームをやるときは、しかたないね。でも、そういう晴れた気持ちで楽しんでほしい。だってももものきはうすだから。

というわけで、今回はオリジナルのゲーム2本のほかに、エルフの『フォクシー』が入る。エルフといえば、いまや美少女ソフト業界のナンバーワン。前回の『ドラゴン・ナイト』なんて、ふつうのRPGソフトと同じぐらい売れちゃったし、今回の『フォクシー』だって、すごい人気。それを1面だけだけど遊べるものを提供してくれているのは、うれしい話だ。ありがたく遊んでほしい。

タイトル予定の画面。水まきは楽しい

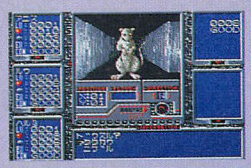
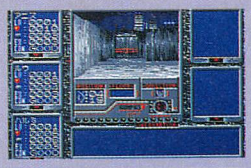
タイトル予定の画面。黄色のひまわりは夏のしるし!

オリジナルの2本のうち、最初の『アウターリミッツ』は3DのRPG。主人公の警察官の女の子3人が、とーっても悪いことをしたやつを捕まえるという犯人逮捕もの。マップを確認しながらゲームをしよう。もう1つの『女子寮〜』はアクション。シーソーでジャンプして、下着を集めようというもの。

ももものきオリジナル

アウターリミッツ Ⓟ

21世紀のトーキョーが舞台。その副都心であるトーキョー第3セクターは犯罪の町。そこでライアットポリスが結成され、その3人の女の子が売春婦連続殺人事件の犯人を追う。

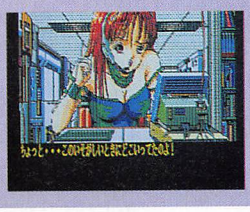
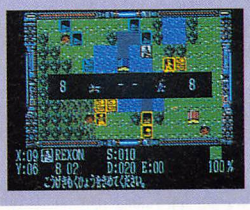
女子寮めぐりシーソーでぺろんちょ Ⓟ

シーソーをうまく使って、女子寮の窓際に干してあるパンツなどの下着を取るアクションゲーム。どろぼうさんなのだ。

エルフ

フォクシー Ⓟ

エッチソフトとシミュレーションゲームが合体した『フォクシー』の1面だけ遊べるもの。期待の女の子ももちろんいる。

2DD ピンクソックス3

●2DD×1 MSX2/2+ 2,800円・7月15日発売予定
●ウェンディマガジン

先月も報告したとおり、Mファンで行っている読者アンケートの特集希望のベストテンに入っている『ピンクソックス』。リクエストにお応えして、画面をいっぱい紹介したいところだが、いまのところこのぐらいしかない。来月あたりはきっと十字軍あたりで、ドバッと紹介するはず。今回はこれでガマンね。

さて、中身のほうだが、こちらの『女子寮マンジャラ鍵穴のぞき』では、ポンジャンぽい麻雀ゲームをやって、勝ったら女子寮の部屋の鍵穴をこっそりのぞかせてもらえるという趣向。のぞけるのは4部屋。最後は対戦相手の女の子(ピンクソックスの1で出てきたおじいさんの孫娘)も、あらあら……なのだ。そして、ついに、鍵穴もとっぱらわれて、フル画面で部屋をのぞけるという。また、『ガルナ・ダダ』というRPGは戦地の看護婦さんの話。敵(モンスター)に傷つけられた兵隊さんの手当てをするのが本来の仕事だけど、兵隊さんがいなくなったので、ひとりモンスターのいる森に救出に向かうというもの。

メニュー画面は学校の教室なの

「やぶって見せてポン」に使用予定

「女子寮〜」で鍵穴をのぞくと……!

「誰か……」というAVGのワンシーン

いーしょーくー はまだかいな!?

★人気ゲームの移植の事情を紹介!——新連載

今月のお題

MSXにもっと目を向けてよ、メーカーさん!

移植希望ゲームBEST20

順位	※	ゲーム名	メーカー名
1	P	ソーサリアン	日本ファルコム
2	F	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス
3	F	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア
4	P	提督の決断	光栄
5	P	ポピュラス	イマジニア
6	P	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業
7	A	グラディウスシリーズ	コナミ
8	P	斬(ざん)	ウルフチーム
9	A	ファイナルファイト	カプコン
10	P	大戦略シリーズ	システムソフト
11	A	アフターバーナー	セガ
12	P	ウィザードリィシリーズ	アスキー
13	P	ロードス島戦記・福神漬	ハミングバード
14	F	女神転生	ナムコ
15	P	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト
16	P	大航海時代	光栄
17	P	野球道Ⅱ	日本クリエイト
18	P	46億年物語	エニックス
19	A	R・TYPEⅡ	アイレム
20	P	天と地と	コナミ

■6月号アンケートハガキより
※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

新コーナーである。基本的にはアンケートで移植希望の多い他機種のゲームを取り上げて、これはもうすぐ移植されるらしいぞ、とかいつまで待っても絶対に移植されんぞ、とかもしそうだったらどうしてどうしてとかしつこくメーカーに聞いてみたり、ま、ゲームの移植に関することとその周辺についてリポートしてみたい。いわば移植の真相、事情といったものをわけへだてなく紹介するコーナーだ。

今月のお題は新連載を飾るにふさわしく、現在の移植希望ソフトベスト6を取り上げて、これらの移植の可能性を追求する。これをやったら来月から何をやればいいんだ? という疑問がふつふつとわいてきはするが、気にしない。どんなお店だって新装開店の時には大サービスするのだ。そんなときにケチっていてどうするってなもんである。

ところでこのタイトルどう? 悪かったらすぐかえるかんね。別にこれっていう主張があってつけたタイトルじゃないし。

ソフトハウス6社に真相を直撃!

まんずまんず、第1位はなんと『ソーサリアン』。あの、シナリオが無限増殖していくおそるべき金太郎飴的RPG風アクションアドベンチャーともいうべきゲームです。ん? あれはRPGじゃなかったのかって? いちおう、そういうことになっていますがねー、どうみても違う感じするなー、あれは。ま、とにかく売れているゲームではあります。

これはいまのところ移植の予定はない。「誰かやってくれませんかねー」というお答え。それくらいしかわかんない。いまひとつ突っ込んだコメントがとれなかった。ごめん。なんかこう歌謡曲のベストテン番組で輝く第1位の人がサザンかなんかで今レコーディング中だから出られない、というような拍子抜けの気分ではある。

他機種で人気は出てもちろん売れに売れたわけだが、特別やらないと死ぬということもないので、これはあきらめたほうがよさそうだ。ほかのソフトを応援しなさい。

お次は『ドラゴンクエスト』。これは集計をとる人がチョンボしてて、ⅢだとかⅣだとかの表記がない。全部まとめて『ドラゴンクエスト』である。これは困るが、こっちも全部まとめてエニックスに聞いてみた。ちなみに質問事項は1)MSXへの移植予定はあるか。2)ない場合、その理由は? 3)今後、パワーアップしたMSX3が出たらそのときはどうする? というもの。

「将来的にはわからないが、現時点では予定なし」というのが質問1)のお答え。まことにそっけない。質問2はこうだ。「例えば、『ドラクエⅡ』を例にとった場合ファミコンよりもMSXのほうがプログラムが大きくなり、その分容量が必要。ハード的に苦しくなったり、ROMの価格も高くなる。Ⅱの時には移植に1年もかかったし、そのへんのこともあるんです」というもの。「そのへんのこと」というのは人件費の問題だろう。つまり移植にそんなにかけていられない、というわけだ。質問3には「新しいハードが出て、そのときも移植希望が多ければ前向きに考えます」というお答え。まあ、こんなところでしょう。はっきりいってやる気がない。これは、フ

ファミコンで遊んだほうが早そう。

3位の『ファイナルファンタジーII』はどうか？　これはマイクロキャビンがやるとすればやる、ということなのでこっちに聞いてみた。答えは予定なし。理由は1位、2位と大同小異。これもファミコン版かな？

4位の『提督の決断』。これも予定なし。PC-9801でもぎりぎりのデータ量とプログラム。このままMSXに移すのは難しいしタイニー版にはしたくないし、というのがその理由。でも、ここが最も積極的で移植の方法を考えている、とのこと。もちろんMSX3が出たらもっとスムーズにいくといっている。期待だけしておこう。でもそれよりさきに『大航海時代』のほうが発売になるんだって。

5位の『ポピュラス』。これも予定なし。ハード的な制約だって。もし、無理に作っても逆にユーザーを裏切るような形になるかもしれないんだって。そういわれるとなんかあきらめざるをえない。MSX3ではまた考える、とさ。

6位の『ダンジョンマスター』書くのも気がひけるほど同じようなお答え。

とにかく、1位から6位まで判で押したような答えが続いた。MSXっていえば、そう答えとけばいいっていうステレオタイプができているような気がする。とにかく、何がなんでもうちのソフトはMSXでは走らない！って決めつけているような気がしないでもない。

たしかに、どこのメーカーも「MSX3が出たらまた考えます」とはいってるけど、今のMSXではムリだと。

MSXはメモリが少ないというのが、そのいちばんのポイントで、いろいろ難しいことやってんだから物理的にムリがあるっていう答えに集約される。

本当にそうなのかねー!?

でも、本当にそうなんだろうか。確かにMSXって16ビットや32ビット機と比べると安いよ。機能だって負けてるかもしれない。でも、だからといってハードのせいばっかりにして、移植できない、というのは違うと思うわけ。これは単にいいのがれとしか思えない。おそらくは、MSXを熟知したプログラマが不足している、というのが理由だと思う。少なくともPC-8801などの8ビット機で動くものなら、メモリの問題がうんぬんなどというのはないはず。もちろん、データの形式やそれの扱い方をPC-9801なんかと同じようにしてたら無理に決まっている。だから、つくりかえる、移植する、という作業よりも新しく作る、というのに近くなるのは確か。

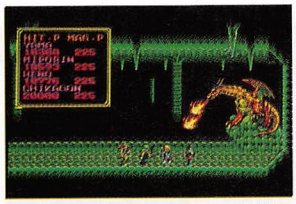
と、反論した後で、弁護するのも変だけど、わからないでもない。最近は複雑でグラフィックも凝ってるゲームが多い。これはハードが進歩して限界まで突き進まなくても、ゲームができちゃう。つまり、内容だけに専念すればいいわけで、思考ゲームなんかはコンパイラ言語で作ってしまうというケースが多い。それをやってたらMSXではおっつかないところも確かにあるんだろうな、という気がする。うーん、何がいいたいんだろう。ようするにマシン語びんびんでプログラム組めるような環境にないということなのだ。最終的には有能なプログラマの数が少なすぎる、と。

これに関してはどうにもなんない。MSXの次代に期待するほかないのか？　それとも……と余韻を残しつつ次号に続くのである。陰寂礼賛。

このページに関するお便りは、編集部「いーしょーくーはまだかいな!?」係まで、なるべく簡潔でまとまった投稿を待っている。ただし、プレゼントなど期待してはいけない。よろしく！

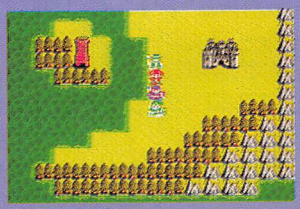
移植希望上位6本はこれだ！

1 ソーサリアン
（日本ファルコム）



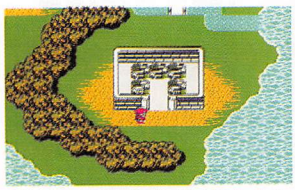
もうすぐ6作目のドラスレ英雄伝説が発売になるので、このシリーズで出てないのは、ソーサリアンだけになる。MSXユーザーの移植希望No.1のゲームだ。
（画面は98版）

2 ドラゴンクエストシリーズ
（エニックス）



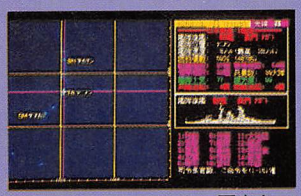
社会現象にもなった大ヒットRPG。ドラクエI、IIはMSXで出ているので、発売が待たれるIIIの写真を掲載。ゲームに関しては何もいう必要はないでしょう。
（画面はファミコン版）

3 ファイナルファンタジーII
（スクウェア）



ドラクエのライバル的存在に当たるのがこのゲーム。1作目は去年の暮に発売され人気を博した。すでにファミコンでは、IVの話も出ているとか……。
（画面はファミコン版）

4 提督の決断
（光栄）

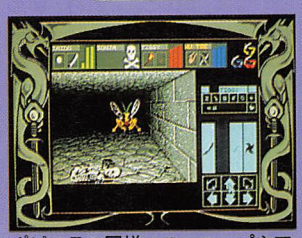


今月の付録にもなった三国志をつくった光栄の作品で、第二次世界大戦中を舞台にした海戦SLG。シナリオは全部で9つあり、光栄ファンにはよだれもののゲームだ。
（画面は98版）

5 ポピュラス
（イマジニア）

プレイヤーは神となり、地上人をあやつり悪の種族を滅ぼしていく。日本人じゃ考えつかないようなアイデアがうけた(!?)、ヨーロッパNo.1ソフト。
（画面は98版）

6 ダンジョン・マスター
（ビクター音楽産業）



ポピュラス同様、ヨーロッパやアメリカで一大ブームを巻き起こしたリアルタイムRPG。このゲームをプレイした人は皆、口をそろえてオモシロイ！というほどだ。
（画面はX68000版）

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/5月15日から6月14日まで

今月のオンセールは10本。DSやファンダムライブラリーといったお買い得ソフトが多いのが特徴。オタクイズの電脳学園もやっと発売になったぞ。

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

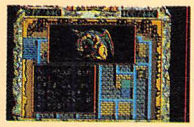
期間中に発売されたソフト

5月

17日 フォクシー(D)/エルフ/6,800円

美少女ソフト界の横綱エルフがつくったキャンペーンタイプのSLG。敵部隊を倒し女の子を救え!

18日 ラ・ヴァルー(D)/工画堂スタジオ/8,800円♪



7つのシナリオにわかれたRPGで、キレイなグラフィックが特徴。邪悪な魔法使いの手にわたった石をとりもどすのが目的だ。

かんたん手帳リフィル君(R+D)/アスキー/9,800円

システム手帳のフォーマットを簡単に印刷できる便利ソフト。これでキミだけのリフィルをつくっちゃおう。

24日 ピーチアップ4(D)/ももものきはうす/3,800円♪

ちょっとエッチなディスクマガジンの第4弾。グリエルの聖杯というパズルをはじめ、新作ソフトのデモなどがはいって盛りだくさんだよ。

25日 SDガンダム　ガチャポン戦士2(D)/バンプレスト/8,600円♪

ファミコン版を、よりグレードアップさせて登場のSDガンダム。モビルスーツに乗って敵と戦い、敵軍の首都を占領するのが目的だ。マップはなんと40もあるぞ。

25日 電脳学園シナリオI(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円♪

ようやく発売された電脳学園。プロが描いた美しいグラフィックをさかなに、オタッキーなクイズを楽しむソフトだ。全問正解は至難の技だろう。

29日 ●MSXプログラムコレクション50本　ファンダムライブラリー⑦(D)/徳間書店/4,800円

本誌ファンダムに掲載されたプログラム50本をまとめたおなじみのもの。同タイトルの本も880円で売ってるぞ。

6月

1日 石道(D)/アスキー/7,800円

2種類の遊び方がえらべる思考型ゲーム。いろんな盤や石が用意されているので、さまざまなムードで楽しめる。

8日 ディスクステーション7月号(D)/コンパイル/1,940円♪

DSの14号。SDガンダムやシェナン・ドラゴンのデモなど、今回もおもしろいぞ。

12日 サウルスランチVOL.1(D)/ビッツー/3,800円♪

シンセサウルスとグラフサウルスのデータ集。自分でリメークもできる。

ソフトなんでもベスト10

MSXでゲームするとき、かならず感じるのが"ロードがながい"ということ。これは、ある程度は覚悟しなくちゃいけないことなんだけど、やっぱりイライラしちゃう。読みにくい回数も多けりゃ、その時間もながい。これじゃ、せっかく盛りあがった気分もさめちゃうよね。そこで、募集したのが「ロードがながいベスト10」。メーカーさんには悪いけど、右に結果を掲載したので見てもらいたい。いつもどおりプレゼントの当選発表は来月号のこのページで。

さあ、つぎのお題は「音楽がよかったベスト10」だ。ゲームを盛りあげるうえで忘れてはならないのが音楽の存在。そこで、これまで遊んだゲームのなかから音楽のよかったゲームを1〜3位までハガキに書いて送ってもらいたい。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部「8月号なんでもベスト10」係まで(7月20日必着)。抽選で5名にMファンテレカを、1名に1位のゲームにちなんだ商品をプレゼントするぞ。

ロードがながいベスト10

順位	ソフト名
1	ロードス島戦記(ハミングバードソフト)
2	ラスト・ハルマゲドン(ブレイン・グレイ)
3	ウイングマンSP(エニックス)
4	ガンダーラ(エニックス)
5	信長の野望・戦国群雄伝(光栄)
6	抜忍伝説(ブレイン・グレイ)
7	スナッチャー(コナミ)
8	ドラゴンクエストII(エニックス)
9	サイ・オ・ブレード(T&Eソフト)
10	三国志(光栄)

↑1位になってしまったのは、その名のしめすとおりロードス島戦記。ウイングマンSPなんてなつかしいソフトもはいってきたぞ。う〜ん、でもロードの問題ばかりはどうしようもないよなあ……

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	SDガンダム ガチャポン戦士II
2	—	ディスクステーション7月号
3	—	サウルスランチVOL.I
4	—	グラフサウルス
5	4	SDスナッチャー
6	—	電脳学園シナリオII
7	—	ロボクラッシュ
8	8	ルーンマスターI
9	—	シュヴァルツシルト
10	10	レナム

↑SDガンダム、サウルスランチ、電脳学園と、発表の遅れていたソフトが一斉に出たためフレッシュなベスト10になった。ファミコンで人気のSDガンダムは、MSXでも健闘、1位に輝いた(6月23日調べ)

協力:J&P渋谷店、J&P町田店

ベスト10
応募券
⑧

パズルの当選者:〈岐阜県〉藤田隆之にシンキングラビットのTシャツとステッカーを、〈宮城県〉吉田喜一郎〈岩手県〉種市達哉〈奈良県〉福井祥浩〈千葉県〉片岡忠則〈熊本県〉内藤博にMファンテレカをプレゼント。

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

今月のカミングスーンは、期待のRPG『クリムゾンⅢ』の速報あり、緊急発売の『ロードス島戦記・福神漬』の情報ありの豪華版。ほかにも、うひょひょの美少女ソフトやゴルフゲームなど、盛りだくさんの内容になっているぞ。7月に発売されるゲームも何本かあるので、これを見て夏休みに遊ぶゲームのアタリをつけておくことをオススメする。

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

新システム搭載でクリムゾンが復活
クリムゾンⅢ

■クリスタルソフト
■☎06-326-8150
■7月下旬発売予定

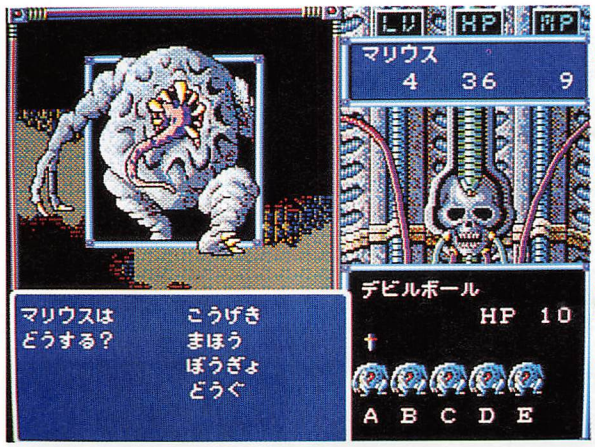
媒　体	2DD 200
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	8,700円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

『クリムゾンⅢ』は、前作のマルチシナリオリンク方式をさらにグレードアップさせたカットバック方式を新採用しました。好評のオリジナルモンスターは90、オリジナルのゲームミュージックも40以上と、質、量ともに前作を上まわる当社の自信作です。

前作『クリムゾンⅡ』の発売から、はや1年。新たなシステムを導入した第3弾が、PC-88につづきMSXでも発売されることになった。

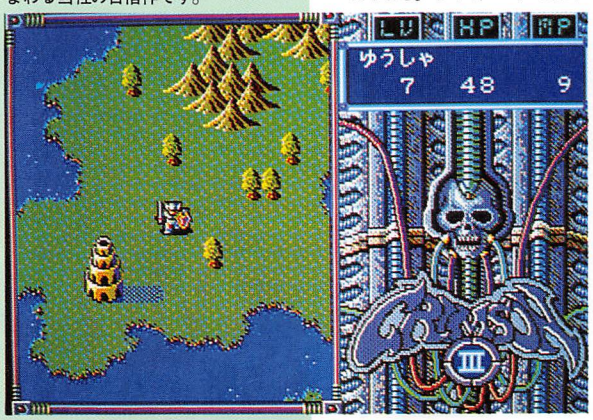
タイトルにもなっているクリムゾンとは、超機械生命体のことで、人々を恐怖のどん底におとしいれるという怪物のこと。古代最終戦争中に量産され、化石となっていたのだが、世界征服をもくろむ愚かな者によって、その悪はふたたび目覚めてしまったのだ。勇者であるプレイヤーは、女戦士、僧侶、魔法使いとともに、平和をとりもどすのが目的。タストニアとムーテシアという2つの大陸と、水中世界を舞台に4人の冒険はくりひろげられていく。



これがモンスターとの戦闘シーン。前作同様、ワクからはみ出したモンスターが威圧感をあたえる。敵も強そうだぞ

このゲームで注目したいのが、前作のシステムをグレードアップさせた"マルチシナリオシステム(カットバック方式)"だ。これは、場面によって同時進行している複数のシナリオが交錯したり分離したりし、やがてひとつになっていくというもの。とくに今回はストーリー性重視ということなので、このへんの展開が楽しみでもある。さらにビジュアル面、音楽面においても手が加えられ、バラエティに富んだ数々のモンスターや魔法など、見どころも多いぞ。

ホテルでひと休み。あ〜、つかれた……



フィールドを歩くプレイヤー。前作にくらべグラフィックの質が格段にアップした。はやく遊びたいよーん！

ほんとうにMSXの絵か？と、うたがいたくなるほどの出来。こりゃ、スゴイ!!

お話だけでもいいですか？

〈光栄がまたまた新作を発表〉今度光栄から『ランペルール』というゲームが発売されることになった。これは、18世紀末から19世紀初頭にかけてのヨーロッパを舞台にしたもので、プレイヤーがナポレオンとなり、ヨーロッパ全土の統一を目指す歴史シミュレーションだ。発売はPC-88版が7月24日。MSX版の発売はちょっと遅れて来年になるとのこと。

全54ホールの3Dゴルフ SLG
ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

■ビクター音楽産業
■☎03-423-7901
■7月20日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	スポーツ

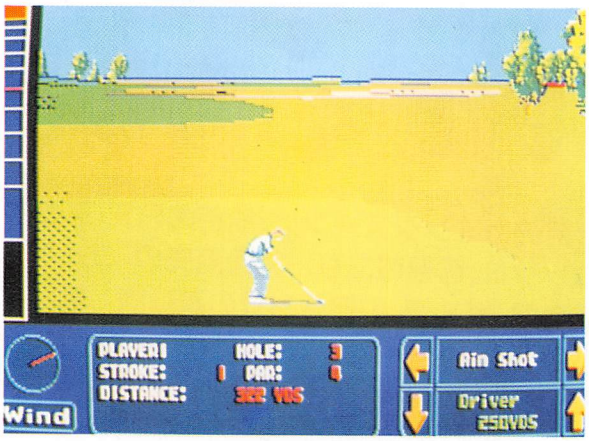
メーカーより

MSXのゴルフゲームで、驚異の3D画面を実現した『ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ』は、設計図をそのまま完全再現した優れものです。世界の名門コースをジャック・ニクラウスとともにプレイできるのも魅力のひとつ。全部で54ホール、だれよりも本物を選ぶ人に、ここでのゴルフプレイをおすすめします。

池ポチャには気をつけて……

アメリカで人気のゴルフゲームがMSXに移植された。ゴルフひとすじ30年の"帝王ジャック・ニクラウス"が、世界の名門コースより選んだ18ホールと、彼自身が設計した2コースの計54ホールがはいった3Dタイプのゴルフシミュレーションがこれだ。

プレイヤーの相手は、ジャック・ニクラウスをふくむ9人で、それぞれ力量やクセにちがいのある者ばかり。この、さまざまな選手を相手にストローク・プレイ、スキンズ・プレイ、マッチ・プレイの3種類の対戦を楽しんでいくのだ。画面のほうは、3Dの奥行きあるグラフィックが次々に展開。ジャック・ニクラウスが厳選したコースだけあって、どのホールも難解なものばかり。ゴルフ好きにはたまらない1本になりそうだ。



なかなかキレイなゲーム画面。細かいことは気にせず、豪快にショット。目指すはバーディか、イーグルか?

バンカーショット。チップインなるか?

アリスが贈る本格美少女RPG♡
ランスII 反逆の少女たち

■アリスソフト
■☎07442-4-7855
■発売日未定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

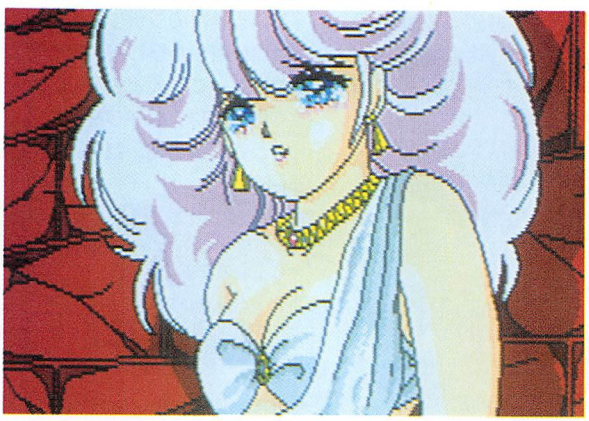
要：漢字ROM

メーカーより

好評だった『ランス』の続編です。今回はよりRPG要素を強化し、AVGとRPGの両方のおもしろさが詰まった作品にしました。すでにPC-98版などの機種では大好評発売中。MSX2版は、グラフィックも専用に描きなおし、急ピッチで制作をすすめています。ランスとシィルの大活躍に、どうかご期待ください。

美少女ソフトファンのみなさん、おまちどうさま。アリスソフトのデビュー作『ランス』の続編がついに登場するぞ。

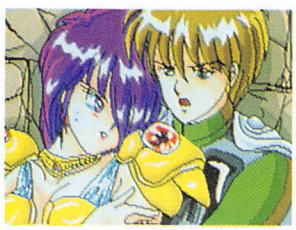
前作は、主人公のランスと相棒の美少女シィルが、行方不明になったお嬢さまを捜すというストーリーだったけど、今回もその名コンビ(迷コンビ!?)が事件解決にのりだすことになる。謎の陥没がおこったカスタムの町に行き、その陥没事件をおこした張本人である4人の女の魔法使いを倒し、指輪をとりもどすのが目的だ。その魔法使いというのはとびきりの美少女。それも、彼女たちを倒すには♡を



彼女が相棒の女の子シィルだ。ピンク色のやわらかそうな髪は美少女のあかし。美少女指数100%なのだ♡

水浴びをするシィル。気持ちよさそ♡

しなくちゃならないという。もちろん、アリスソフトだから女の子の質、量ともに満足のいくものであることは間違いない。全6ステージで、魔法もつかえ、戦闘時にはパーティ制をとるなど、前作以上にRPG色が強い美少女ゲームになりそうだ。



こんなシーンも。ランスは役得なのだ

お話だけでもいいですか?

〈ティル・ナ・ノーグはどうなったの?〉5月号カミングスーンでスクープした『ティル・ナ・ノーグ』だが、発売日のほうはまだ未定の状態が続いている。システムソフトの話だと、まずはPC-88版を7月中に出し、MSXはその後本格的に煮詰めていくということだ。おそらく発売は10月前後になる模様。もう少しガマンの日々が続きそうだ。

あのダンバインがSLGになった！
聖戦士ダンバイン

■ファミリーソフト
■☎03-924-5453
■9月下旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

『MSフィールド機動戦士ガンダム』とは、ひと味ちがったロボットSLGです。シナリオは、原作のテレビアニメの物語にオリジナルストーリーを加えました。また、戦略シナリオのあいだにビジュアルシーンを挿入することにより、バイストンウェルと呼ばれる異世界の歴史を語るSLGに仕上がる予定。いかがですか？

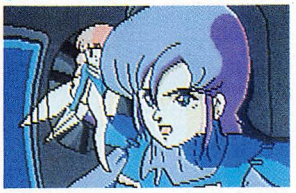
先月号の『MSフィールド機動戦士ガンダム・プラスキット』につづき、今度は『聖戦士ダンバイン』が発売になる。つくるのはガンダムと同じくファミリーソフトさんだ。

彼がゲームの主人公となるショウ・ザマ。グラフィックはアニメ同様、キレイに描かれている

まだ開発中だが、ゲーム中はこんな感じ

このゲームは、バイストンウェル、と呼ばれる世界を舞台にしたロボットSLGで、主人公であるショウ・ザマをはじめとするキャラが、オーラ・バトラーというロボットをあやつり敵と戦っていくというもの。

かわいい妖精チャム・ファウも出るぞ



全体のストーリーとしては、テレビで放映されたアニメ版の物語に、おなじバイストンウェルの世界を描いた『オーラバトラー戦記』『リーンの翼』『バイストンウェル物語』などの小説や、オリジナルキャラやストーリーを加えた形で展開していくのだ。各シナリオとシナリオのあいだには、ストーリー説明のビジュアルシーンがはいり、チャム・ファウなどおなじみのキャラの絵が表示されゲームを盛りあげるシステムになっている。

ロードス島には福神漬を買って……
ロードス島戦記・福神漬

■ハミングバードソフト
■☎06-315-8255
■7月13日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	3,800円
ジャンル	バラエティー

メーカーより

この情報は3,800円(消費税別)だ。もちろん、現金先払いでたのむぜ。それからこれは重大な機密事項だから、絶対他言しないでくれ。極秘ルートで仕入れたトレビチのカニ料理のような情報だから、危険があぶないんだ。MSX2版『ロードス島戦記・福神漬』は、7月13日の金曜日発売だ。だ、だれだ。やめろ、何をする、うあっ……。

ロードス島戦記をよりいっそうおいしく食べるために、ということから生まれた福神漬。内容は、次にあげる4つだ。

まずは「16&25パズル」。これはその名のとおり、ゲーム中のグラフィックをパズルで楽しんじゃおうというもの。おつぎは「水野良のQ&A」。ロードス島戦記の原作者である水野氏がさまざまな疑問に答えるコーナーだ。どんな珍問がとびだすかは、やってみてのお楽しみ。そして、ロードス島戦記の戦闘シーンが体験できる「タクティカルコンバット・ゲーム」。ロードス島戦記を持っている人は自分のキャラを参加させることができるのがミソだぞ。音楽ファンには、ゲーム中のBGMが聞ける「サウンドギャラリー」なんてのも用意されている。ロードス島戦記を持ってない人も遊べるけど、持ってるとさらに楽しめることうけあいだ。

これがメインディッシュともいうべき「タクティカルコンバット・ゲーム」。敵はなかなか強いぞ

これが『福神漬』のタイトルなのだ

Q＆Aの説明画面だ

お話だけでもいいですか？

〈ポーステックが銀英伝2を予定中〉なんとなんとポーステックが『銀河英雄伝説2』を予定しているという。これは、いうまでもなく宇宙を舞台にした大ヒットSLGのパート2にあたるもの。まずはPC-98版が9月ごろに先行発売になり、MSX版は年末に予定されている。この銀英伝をふくめ、今年の年末はおもしろそうなゲームが勢ぞろいしそうだね。

ソフトハウスのウチにもいわせてください 拡大版!!

小さいスペースながらもソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。新作をだしていないソフトハウスの言いわけの場(!?)でもあるのだ。今月は10社に登場願った拡大版だぞ！

エルフ

1990年も残すところ、あと5～6か月。エルフはパワーをおとさず後半もガンガン新作を出す予定です。まずは『デ・ジャ』が8月14日に。そのあとには、とてつもなくスペーシーでデリシャスでトレンディなＲＰＧが10月に登場する予定です。ご期待ください。

コナミ

７月20日、お待ちかねの『ソリッドスネーク』が全国一斉発売だ。冒頭のデモ画面は、快調なリズムで映画をみているようにかっちょいい。コリにコッたイベントがmany manyだよ。わたくし早坂もＭＳＸユーザーの一員として絶対クリアしてみせるわ♡

コンパイル

コンパイルだよー。『魔導物語１－２－３』は遊んでくれたかな？　文句なしの4bitサンプリングで叫ぶ、歌う、しゃべるのマジカルＲＰＧ。ただいま絶賛発売中。ＤＳデラックス第２弾『魔導師ラルバ総集編』は妖魔降臨の遊べるデモ入りで20日発売だ。

ザイン・ソフト

2月下旬発売予定だった『雪の国クルージュ』ですが、いまのところ発売日は未定です。楽しみに待ってくれている方、ごめんなさい。これからもガンバりますので応援ヨロシクお願いします。それから『ディオス』の感想など、ドンドン聞かせてくださいね。

スタークラフト

ＭＳＸユーザーのみなさま、『トンネルズ・アンド・トロールズ』はゲームの規模があまりにも大きすぎて移植できませんでした。ごめんなさい。そのかわり、『クォーター・スタッフ』や『ファンタジー４』はよいものを出す予定ですのでご期待ください。

T&Eソフト

いまのところＭＳＸに関しては充電期間中です。今度登場するときは、ものすごいソフトと一緒にジャジャ～ンとあらわれたいと思います。「ＭＳＸのプログラムならまかせろ！」というファンダムのプログラマーが入社してくれるとうれしいんだけどな～。

テクノポリスソフト

『シェナン・ドラゴン』という名前を和訳すると〝星の竜〟という意味になります。その正体をここで明らかにはできませんが、〝堕天使〟のイメージでプレイすれば、物語を十二分に楽しめると思います。フィナーレで泣いてしまったら……ごめんなさい。

ビッツー

さて、遅れに遅れております『ＭＩＤＩサウルス』ですが、どうやら７月15日になりそうです。みなさんのご期待にそえるソフトになるようガンバってますのでお許しを……。それから、ＭＩＤＩの記事担当のＯＭＫさんにも、この場を借りて謝りたいと思います。

ハル研究所

しばらくごぶさたのハル研究所です。現在、ＭＳＸ２用の『ビバ・ラスベガス』を一生懸命開発中。なんとか夏休みまでには！と思っていましたが秋にズレこみそう……。ごめんなさい。でも遅れたぶん、かならずおもしろいものにしますから許してください。

リバーヒルソフト

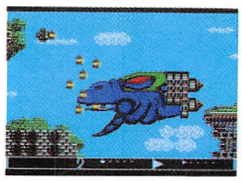
Ｍファンの『ブライ』の記事は、すごく内容の濃いものだったので、解けない人はこれを参考にするといいよ。さて、ここでＭＳＸ版にしかない裏ワザを紹介。あるボタンを押しながら立ちあげ、ゲーム中にＢボタンを押すと、現在の全体マップが表示されるよ。

追跡 COMING SOON ナムコ

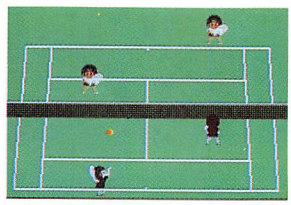
ナムコがかかえている新作といえば、『バルンバ』『センターコート』と、タイトル未定のレースゲームの計３本。『バルンバ』は先月のＦＡＮ・ＮＥＷＳでも紹介したように７月中の発売予定なのでいいとして、そのほかの２本は一体どうなっているんだろうか？　ナムコに電話し、そのへんのことを担当の露木さんに聞いてみた。

「センターコートは夏の発売を予定してたんですが、ちょっとくるしいですねえ。もう１本のほう？　う～ん、まだまだです。ごめんなさい……」と露木さん。バルンバの発売も７月27日に延びたこともあってか、ほんとうに申しわけなさそうな声でこういった。

先日、幕張メッセで行われたおもちゃショーでは、ファミコンやＰＣエンジンなどのソフトでガンバっていたナムコさん。電話を切るまぎわに、そっちばかりでなくＭＳＸのことも忘れないでくださいよ！というと、「これからは頭の中をＭＳＸに切り替えるから大丈夫ですよ！」と元気にいってくれた。延期になってるドラスピのほうもお忘れなく。



先月号で紹介したバルンバはちょっと遅れぎみ



これは88年11月号のカミングスーンで使ったセンターコートの画面。発売はまだ？

お話だけでもいいですか？

〈絶好調♡エルフの新作情報〉8月14日にＡＶＧ『デ・ジャ』の発売が予定されているエルフだが、はやくも次の新作の情報が飛び込んできた。今度はＳＦロールプレイングで『ＲＡＹ・ＧＵＮ(レイ・ガン)』という名前のゲームだ。まだ詳しい内容はわからないけど、いつものように美少女てんこ盛りの♡ソフトになるのは間違いないだろう。発売は10月の予定。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号の意味は下のとおりです。
無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
7月	6日	ディスクステーション8月号(D)／コンパイル／1,940円♪
	8日	リップスティックADV2(D:タケルでのみ販売)／フェアリーテール／6,800円
	10日	どきどきカードリーグ(D)／グレイト／5,800円
	上旬	セーラー服戦士フェリス(D)／カクテル・ソフト／6,800円
	上旬	きゃんきゃんバニー・スペリオール(D)／カクテル・ソフト／6,800円
	13日	ロードス島戦記・福神漬(D)／ハミングバードソフト／3,800円♪
	14日	MSフィールド機動戦士ガンダム プラスキット(D:タケルでのみ販売)／ファミリーソフト／3,500円
	14日	MSフィールド機動戦士ガンダム プラスキット付(D:タケルでのみ販売)／ファミリーソフト／6,100円
	15日	MIDIサウルス(R+D)／ビッツー／19,800円
	15日	ピンクソックス3(D)／ウェンディマガジン／2,800円♪
	15日	ピンクソックス1・2・3(D)／ウェンディマガジン／7,800円♪
	20日	ソリッドスネーク(R)／コナミ／7,800円
	20日	魔導師ラルバ総集編(D)／コンパイル／3,880円♪
	20日	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ(D)／ビクター音楽産業／8,800円
	25日	麻雀刺客(D)／日本物産／6,700円♪
	25日	ミスティVol.4(D)／データウエスト／5,000円
	25日	ピーチアップ5(D)／ももものきはうす／3,800円♪
	27日	バルンバ(D)／ナムコ／6,800円
	30日	X68000COMPLETE BOOK(本)／徳間書店／1,200円
	下旬	ファミクルパロディック2(D)／ビッツー／6,800円♪
	下旬	クリムゾンIII(D)／クリスタルソフト／8,700円♪
	?	うろつき童子(D:タケルでのみ販売)／フェアリーテール／5,800円
	?	夜の天使たち 私鉄沿線殺人事件(D)／ジャスト／8,800円
	?	天使たちの午後 番外編III(D)／ジャスト／8,800円
	?	ミュージックエディタ音知くん データ集Vol.1、Vol.2(D:タケルでのみ販売)／タケルソフト／価格未定♪
8月	7日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説／日本ファルコム／8,700円♪
	8日	MSX・FAN9月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション9月号(D)／コンパイル／1,940円♪
	上旬	晴れのちおおさわぎ!(D)／カクテル・ソフト／5,800円
	14日	デ・ジャ／エルフ／6,800円
	15日	スーパーピンクソックス(D)／ウェンディマガジン／5,800円♪
	下旬	エクスタリアン(D)／ディー・オー／6,800円♪
9月	8日	MSX・FAN10月号(本)／徳間書店／価格未定
	7日	ディスクステーション10月号(D)／コンパイル／1,940円♪
	26日	ピーチアップ6(D)／ももものきはうす／3,800円♪
	下旬	ランダーの冒険III(D)／コンパイル／価格未定♪

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
9月	下旬	星の砂物語(D)／ディー・オー／6,800円♪
	下旬	聖戦士ダンバイン(D)／ファミリーソフト／8,800円♪
10月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)／アスキー／価格未定
		フリートコマンダー2 黄昏の海域(D)／アスキー／価格未定
		●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)／アスキー／9,800円
		ランスII 反逆の少女たち(D)／アリスソフト／6,800円
		RAY・GUN(D)／エルフ／6,800円
		エメラルド・ドラゴン(D)／グローディア／8,800円♪
		大航海時代(R)／光栄／9,800円♪
		大航海時代(D)／光栄／9,800円♪
		ランペルール(R)／光栄／価格未定♪
		ランペルール(D)／光栄／価格未定♪
		天と地と(D)／コナミ／価格未定
		雪の国クルージュ(D)／ザイン・ソフト／8,800円
		タッグ・オブ・ウォー(D)／ザイン・ソフト／価格未定
		ティル・ナ・ノーグ(D)／システムソフト／価格未定
		麻雀悟空 天竺への道(R)／シャノアール／価格未定
		ファンタジー4(D)／スタークラフト／9,800円
		クォーター・スタッフ(D)／スタークラフト／9,800円
		電脳学園II ハイウェイ・バスター(D)／ゼネラルプロダクツ／8,800円♪
		電脳学園III トップをねらえ!(D)／ゼネラルプロダクツ／8,800円♪
		サイレントメビウス(D)／ゼネラルプロダクツ／14,800円♪
		センターコート(D)／ナムコ／価格未定
		●ワンダーボーイII モンスターランド(R)／日本デクスタ／7,800円
		ビバ・ラスベガス(D)／ハル研究所／価格未定
		スコアサウルス(D)／ビッツー／価格未定
		シンセサウルスVer.3.0(D)／ビッツー／価格未定♪
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)／ファミリーソフト／7,800円
		エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)／ブレイングレイ／価格未定
		銀河英雄伝説2(D)／ボーステック／価格未定♪
		ポッキー2(D)／ポニーテールソフト／7,800円
		サークII(D)／マイクロキャビン／価格未定
		3Dプール(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		エリート(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		プロの碁PART3(D)／マイティマイコンシステム／9,800円
		対局三連星(D)／マイティマイコンシステム／価格未定

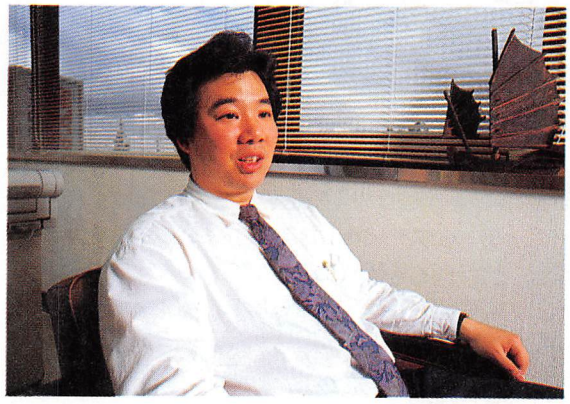
この情報は6月22日現在のものです。

★『AD&D®ヒーロー・オブ・ランス』(ポニーキャニオン)は、発売延期になりました。

FAN CLIP

日本と欧米の感性とロジックのちがいを遊びは乗り超えうるか

マイクロプローズジャパン



ハワイ生まれの小沢コンラッド副社長。もとBPSで、ブラックオニキスやファイアークリスタルのシナリオもやった。アメリカでヒットするソフトを日本で作るのが夢

開発室。小沢さんによれば「3億円事件の犯人」が開発スタッフにいるそうだが、アメリカのソフトハウスらしく、さりげなくⓒMARVEL COMICSのスパイダーマンもいた

マイクロプローズジャパンは、アメリカの東海岸、メリーランド州に本社を持つアメリカの大手ソフトハウスの日本支社。ゲームオンリーのソフトハウスとしてはアメリカでもトップクラスで、とくに、「ハードボイルドなシミュレーション」が売り。MSXでは『F15ストライクイーグル』(システムソフトから出た)『ガンシップ』がすでに出ている。とくに『F15〜』は、全世界で100万本も売れた大ヒット商品だそうだ。ふうむ。

「外国のソフトを日本で売るのはむずかしいですね。ほかのソフトハウスはあきらめているようですが」と代表取締役副社長の小沢コンラッドさんはいう。たしかに「遊び」となると日本と欧米の、感性とロジックのちがいが露骨に出てくるのかもしれない。逆に日本では無敵の人気をほこる光栄のSLGもアメリカに輸出されたバージョンの人気はイマイチだそうで、「日本の歴史といってもあまりにしぶくて逆にかっこわるく見えるんです。ちょっと入っているジョークもぜんぜんうけないし。humor(ヒューマー)のセンスがちがいますね。humor、わかりますか、巨人の星ヒューマー」。小沢さんはユーモアのレベルについて「ダジャレは最低、ドタバタはその次、ストーリーとオチのあるのはハイレベル」などといいつつデイブ・スペクターふうのダジャレをバンバンとばしてくる。いいなあ。

いまのところ、MSXではマイクロプローズUK(イギリス支社)で開発した『エリート』の発売を検討しているところ(先月号で紹介)。これはヨーロッパではヒットしたが、アメリカでは受けなかったという宇宙ものシミュレーションゲーム。さて、日本ではどうだろう。

ついでに聞いた話によれば、『F15ストライクイーグルII』がゲームセンターに登場する。カスタムチップを3個使い、従来の4倍近い緻密さの3D表現と1秒あたり12枚の高速画面切り換えがすごい。時期は今年の夏後半あたりの予定。

取材が終わって、東府中駅を目指して歩いていたら、ものすごい勢いで小沢さんが走ってきてこういった。「いいわすれましたが、げほげほ、編集長に、はあはあ、こんど遊びに行くと、ぶほっ、お伝えください」。いいなあ。

EDITORIAL WEATHER

FM音楽館の

投稿作品、とくにオリジナルをきいていると、新しいタイプの才能の登場をひしひしと感じる。リアルタイムで演奏する場合、人それぞれの器用さと不器用さに応じてリズムが遅れたり、音程がふらついたり、コードをまちがったりしてしまうものだが、プログラムによる演奏ではそういった不純物をじっくり排除することができる。現実にはMMLのミスで「へたくそな演奏」になっているプログラムも多いが、あるレベルを超えた投稿者にはそういうことがない。こうした「正確な演奏」と合成された電子音を得た幅広い層のなかから、それでも光る音楽的個性というのは、もしかしたらまだここにしかない貴重な存在なのではないだろうか。スペースのつごうで掲載できない作品がなんだか急に惜しく思われる最近である。

次号9月号は いよいよ、MSX大賞の発表をどっかーんとはらみつつ、**8月8日発売!**

AD INDEX

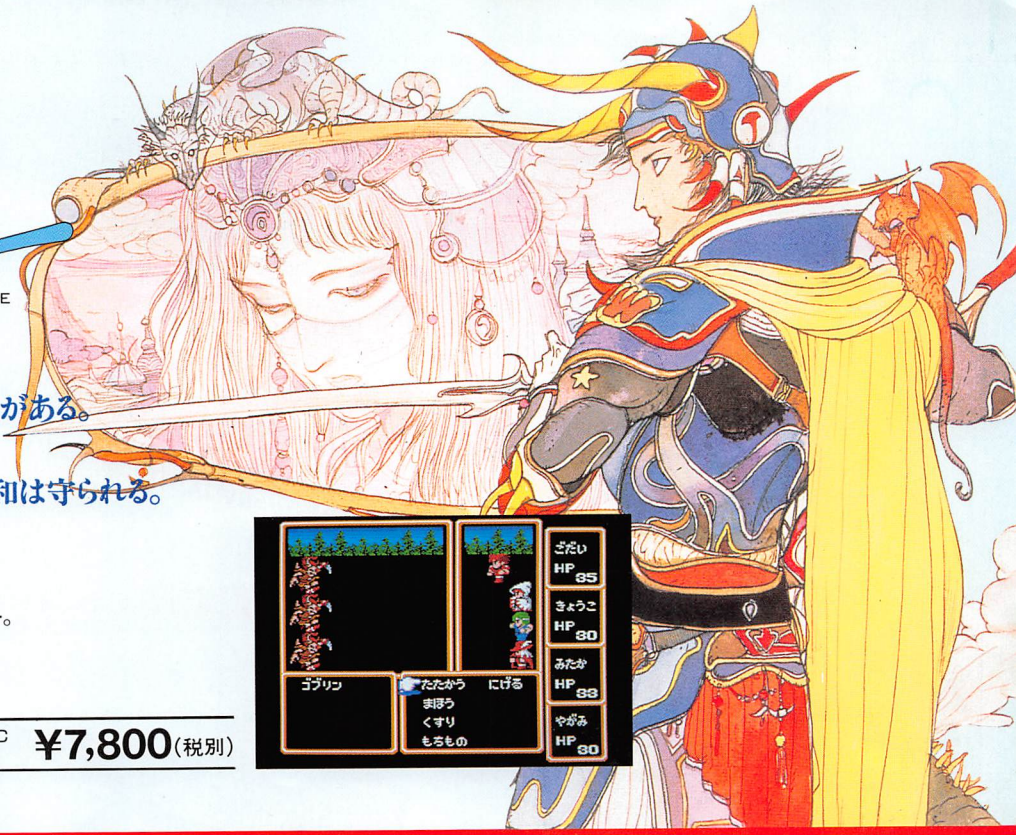
アスキー……76
クリスタルソフト……78、79
コナミ……表2、3
ソニー……4
東京カルチャーセンター……82
徳間書店……83〜85
日本進学指導センター……43
日本テレネット㈱……80
日本ファルコム……75
ハミングバードソフト……81
マイクロキャビン……表3
松下電器産業……表4
ももの きはうす……77

〈発売〉徳間書店 〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社 ■PUBLISHER＝栃窪宏男 ■EDITOR＝山森尚 ■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之 ■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋鴇田洋志＋引田伸一＋福成雅英 ■ASSISTANT EDITORS＝川尻淳史＋佐伯憲司＋鈴木伸一＋本多幸子＋諸橋康一＋山本晃央 ■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS＝高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋古山俊一〈制作〉 ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝井沢俊二 ■EDITORIAL DESIGNERS＝井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈渡部孝雄＋釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦＋井上美香 ■ILLUSTRATORS＝しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋南辰真＋成田保宏 ■COVER ARTIST＝佐藤任紀 ■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・井橋紀代子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉 ■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店インターメディア株式会社 1990 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

ファイナルファンタジー

©SQUARE



4人の戦士の旅が、今始まる。
長い間、人々に語りつがれてきた光の伝説がある。
土、火、水、風をつかさどる4つの
クリスタルに光が宿る限り、この世界の平和は守られる。
そして、クリスタルの光が失われたとき、
4人の光の戦士が現われると……。

■美しく、広大なフィールドに繰り広げられる感動のストーリー。
■アニメーションを導入した戦闘シーン。
■スーパーアイテム「飛空艇」によりスピーディーな展開。
■FM音源対応による迫力のサウンド&効果音。

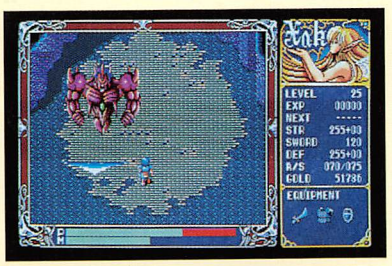
MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 ¥7,800(税別)

絶・賛・発・売・中・!!

Xak [サーク]

©1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage



視覚新論による視覚的表現、
新開発の「VRシステム」を搭載した、
まったく新しい正統派RPG「Xak」。
また、夢は果てしなく広がる。

■今までにない超自然感覚。
■感動のシナリオに絶妙のゲームバランス。
■オープニング&エンディングはMSX2オリジナル。
■グラフィックは高精細モードを使用し、緻密に美しく。
■サウンドはMSX2絶賛の高音質。

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) S-RAM対応 MSX MUSIC 対応FM音源 ¥8,800(税別)

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Panasonic

MSX 400 夢をのせて400万台

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示＆印刷（PC1使用時）できるのである。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。
ワープロ専用機にヒッテキする美しい48ドット文字（PC1使用時）と、かしこい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。
縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。

●ルーンワース 開発元/T&Eソフト
●ブライ 開発元/リバーヒルソフト

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ FS-PC1 標準価格59,800円（税別）▼

NEW

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵

A1 WSX

パナソニック MSX2+ パソコン

FS-A1WSX 標準価格69,800円（税別）

MSX2+パソコンは、MSX MSX2のソフトも使用できます

▶パナワードU1シリーズとデータ互換可能（別売変換ソフト使用）。▶高画質で楽しめるS映像出力端子付。▶漢字BASIC内蔵。▶FM音源内蔵。▶「住所録」「フリーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。▶マウスを操作に255色のCGが簡単に描ける「グラフィックツール」など3つのソフトが入ったディスクが付属。▶お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業（学校名）をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業（株）ワープロ事業部 営業部 MXF係まで。▶MSXはアスキーの商標です。

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。（色調等、実際のものと異なる場合があります。）

使い方もアイデアも、自由自在。キミのカラーがだんぜん引きたつのである。

別売・マウス FS-JM1-H 標準価格7,800円（税別）

松下館でお会いしましょう 花の万博 EXPO'90

文字がキレイな

「48ドット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

心を満たす先端技術―― Human Electronics 松下電器産業株式会社

MSX・FAN 1990 AUGUST 8月号

平成2年8月10日発行 第4巻第8号（通巻41号） 第三種郵便物認可 発行人 栃窪宏男 編集人 山森尚

発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)

編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)

特別定価490円（本体476円）

©徳間書店インターメディア 1990

印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 12089―8